



N-GAGE

Проширено Упутство за корисника

NOKIA

CE 168

ИЗЈАВА О УСКЛАЂЕНОСТИ ПРОИЗВОДА

Ми, NOKIA CORPORATION Лтд изјављујемо на своју искључиву одговорност да је производ NEM-4 усклађен са одредбама следеће Директиве Савета: 1999/5/EC. Примерак Изјаве о усклађености производа можете наћи на адреси http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/.

Copyright © 2003 Nokia. Сва права задржана.

Без претходне писмене дозволе друштва Nokia забрањена је репродукција, трансфер, дистрибуција или меморисање неког дела или читавих садржаја у овом документу.

Nokia, Nokia Connecting People и N-Gage су жигови или заштићени жигови фирме Nokia Corporation. Остали називи производа и фирми који се помињу у овом тексту могу бити жигови или робне марке њихових власника.

Nokia tune је аудио жиг Nokia Corporation.

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2002

© 1998-2002 Symbian Ltd. All rights reserved. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd. All rights reserved.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

ЗАБРАЊЕНА ЈЕ УПОТРЕБА ОВОГ ПРОИЗВОДА НА СВЕ НАЧИНЕ КОЈИ СУ УСКЛАЂЕНИ СА MPEG-4 ВИДЕО СТАНДАРДОМ, ОСИМ ЊЕГОВЕ УПОТРЕБЕ ДИРЕКТНО ВЕЗАНЕ ЗА: (А) ПОДАТКЕ ИЛИ ИНФОРМАЦИЈЕ (i) КРЕИРАНЕ ИЛИ НАБАВЉЕНЕ БЕЗ НАДОКНАДЕ ОД СТРАНЕ КОРИСНИКА У НЕКОМЕРЦИЈАЛНОЈ АКТИВНОСТИ, И (ii) ИСКЉУЧИВО ЗА ЛИЧНУ УПОТРЕБУ, И (Б) ОСТАЛЕ УПОТРЕБЕ ЗА КОЈЕ ПОСТОЈИ ПОСЕБНО И ЗАСЕБНО ЛИЦЕНЦНО ПРАВО ДАТО ОД СТРАНЕ MPEG LA, Л.Л.Ц. USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD IS PROHIBITED, EXCEPT FOR USE DIRECTLY RELATED TO (A) DATA OR INFORMATION (i) GENERATED BY AND OBTAINED WITHOUT CHARGE FROM A CONSUMER NOT THEREBY ENGAGED IN A BUSINESS ENTERPRISE, AND (ii) FOR PERSONAL USE ONLY; AND (B) OTHER USES SPECIFICALLY AND SEPARATELY LICENSED BY MPEG LA, L.L.C.

Stac®, LZS®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Hi/fn®, LZS®, ©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. (www.intuwave.com)

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright © 1997-2003. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Nokia води политику континуираног развоја. Nokia задржава право на измене и побољшања без претходне најаве ма ког од производа који су описани у овом документу.

Ни у ком случају Nokia неће бити одговорна за ма какав губитак података или прихода или неку посебну, случајну, последичну или индиректну штету ма како да је проузрокована.

Садржаји овог документа су дати "као што јесу". Осим ако то не захтева одговарајући пропис, не дају се никакве гаранције, било изричите било оне које се подразумевају, укључујући, али не ограничавајући се на њих, и подразумевајуће гаранције комерцијалне погодности и погодности за посебну сврху, у односу на тачност, поузданост или садржај овог документа. Nokia задржава право на измену овог документа или на његово повлачење у свако доба без претходне најаве. Распоживост посебних производа може да варира у зависности од подручја. Молимо проверите то код Вама најближег продавца Nokia-е.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

9361557

Издање 2 SR_CYR

Садржај

За вашу безбедност	7
--------------------------	---

Опште информације 9

Пасивни режим рада	9
Мени	11
Листа опција	12
Онлајн помоћ.....	13
Навигациона трака	
– кретање по хоризонтали	13
Радње заједничке за све апликације	13
Контрола јачине звука	15
Прикључивање и употреба	
испоручених каблова	16
Заједничка меморија.....	17

Коришћење играчке конзоле као телефона..... 18

Позивање	18
Одговарање на позив.....	20
Dnevnik – Листа позива и општи дневник	22
SIM именик.....	26
Меморијска картица	27

Игре..... 30

Започињање игре	30
Започињање игре удвоје	30
Започињање игре за више играча	31

Музички центар и радио 32

Музички центар	32
Радио	34
Коришћење Радија	36

Подешавања 41

Мењање општих подешавања	41
Podešavanja aparata	41
Podešavanja poziva	43
Podešavanja veze	44
Datum i vreme	49
Bezbednost	49
Zabrana poz. (мрежни сервис).....	53
Mreža.....	53
Podešavanja pribora	54

Адресар 55

Креирање контакт картица	55
--------------------------------	----

Копирање имена између SIM картице и меморије играчке конзоле	55
Измене контакт картица	56
Приказ контакт картице	57
Рад са контакт групама	60
Data Import	61

Слике и Снимак екрана 62

Слике	62
Снимак екрана	65

RealOne Player™ 67

Media Guide	68
Репродуковање медија датотека	68
Слање медија датотека	69
Промене подешавања	69

Поруке 71

Поруке - Опште информације	72
Писање текста	73
Креирање и слање нових порука	76
Примљено- пријем порука	82
Моји фолдери	85
Поштанско сандуче	86
За слање	90
Преглед порука на SIM картици	90
Инфо сервис (мрежни сервис)	90
Едитор сервисних захтева	91

Подешавања Порука	91
-------------------------	----

Начини рада 97

Промена начина рада	97
Прилагођавање начина рада	97
Офлајн начин рада	98

Календар..... 101

Формирање ставки календара	101
Постављање аларма календара	104
Слање ставки календара	104
Data Import	104

Екстра и Медији 105

Омиљено	105
Обавезе	106
Калкулатор	106
Конвертер	107
Бележница	108
Сат	108
Композитор	109
Диктафон	111

Сервиси (XHTML)..... 112

Основни кораци за приступ	112
Подешавање играчке конзоле за претраживање	112
Успостављање везе	113

Преглед маркера	114
Претраживање	115
Преузимање	116
Завршетак везе	117
Подешавања претраживача	117

(Java™) Апликације 119

Инсталисање Java апликације	120
Подешавања Java апликација	121

Менаџер – инсталисање апликација и софтвера 122

Инсталисање софтвера	123
Уклањање софтвера	124
Преглед утрошка меморије	124

Комуникације125

Bluetooth веза	125
Повезивање играчке конзоле на рачунар	130
Усаглашавање – даљинска синхронизација	130

Дефектажа133

Питања и одговори	134
-------------------------	-----

Информације о батерији137

Чување и одржавање.....138

Важне информације о безбедности139

Индекс144

За вашу безбедност

Прочитајте ове једноставне смернице. Непоштовање правила може да буде опасно или противно закону. Детаљније информације су дате у овом Упутству.

Када користите функције овог производа, поштујте право на приватност других и поштујте законе.



Не укључујте апарат ако је забрањена употреба мобилних телефона или када њихова употреба може да проузрокује сметње или опасност.



БЕЗБЕДНОСТ САОБРАЋАЈА ЈЕ НА ПРВОМ МЕСТУ Не користите апарат који се држи у руци док возите моторно возило.



СМЕТЊЕ Сви бежични апарати могу да буду изложени сметњама које утичу на радне карактеристике.



ИСКЉУЧИТЕ У БОЛНИЦАМА

Придржавајте се свих прописа или правила. Искључите апарат у близини медицинске опреме.



ИСКЉУЧИТЕ У АВИОНУ Бежични апарати могу проузроковати сметње у авиону.



ИСКЉУЧИТЕ ПРИ ТОЧЕЊУ ГОРИВА Не користите апарат на местима за точење горива. Не користите га у близини горива или хемикалија.



ИСКЉУЧИТЕ БЛИЗУ МЕСТА МИНИРАЊА

Не користите апарат на местима где се врши минирање. Уважавајте ограничења и придржавајте се свих прописа и правила.



УПОТРЕБЉАВАЈТЕ РАЗУМНО

Употребљавајте само у нормалном положају како је то дато у овом упутству. Немојте непотребно додиривати антену.



КВАЛИФИКОВАНИ СЕРВИС Само квалификоване особе смеју инсталисати или поправљати апарате.



ПРОШИРЕЊА И БАТЕРИЈЕ Употребљавајте само одобрена проширења и батерије. Не прикључујте некомпатибилне уређаје.



ОТПОРНОСТ НА ВОДУ Ваш апарат није водоотпоран. Чувајте га на сувом.





РЕЗЕРВНЕ КОПИЈЕ Не заборавите да направите резервне копије свих важних података.



ПРИКЉУЧИВАЊЕ НА ДРУГЕ УРЕЂАЈЕ Код прикључивања на ма који други уређај, прочитајте његово упутство за употребу ради безбедносних инструкција. Не прикључујте некомпатибилне уређаје.



ХИТНИ ПОЗИВИ Проверите да ли је апарат укључен и да ли телефон функционише. Притисните  потребан број пута (на пример да бисте прекинули везу, изашли из менија и сл.) да обришете садржај екрана. Унесите број хитне помоћи, затим притисните . Дајте своју локацију. Немојте да завршите позив све док не добијете дозволу за то.

Мрежни сервиси

Бежични апарат описан у овом упутству одобрен је за коришћење у дигиталним целуларним мрежама EGSM900 и GSM1800 и 1900.

Многе могућности наведене у овом упутству називају се мрежни сервиси. То су посебне услуге које договарате преко свог провајдера. Пре него што будете могли да користите било коју од ових мрежних

сервиса, морате да се претплатите на те услуге код свог провајдера и да добијете упутства за њихово коришћење.



Напомена: Неке мреже можда не подржавају све карактере карактеристичне за језик и/или услуге.

Пуњачи и проширења



Напомена: Проверите број модела сваког пуњача пре његове употребе са овим апаратом. Овај апарат је намењен да се употребљава са напајањем из АСР-12, LCH-9 и LCH-12.



УПОЗОРЕЊЕ! Употребљавајте само батерије, пуњач и проширења које је одобрила Nokia за употребу уз овај посебни модел апарата. Употреба било којих других типова може поништити одобрење или гаранцију који се односе на апарат а може бити и опасна.

За могућност набавке одобрених проширења, молимо проверите код свог продавца.

Када искључујете кабл за напајање било ког проширења, ухватите и извучите утикач, а не кабл.

1. Опште информације

Nokia N-Gage™ мобилна играчка конзола нуди функције Игре и Музика, као и бројне друге функције практичне за свакодневну употребу као што су Телефон, RealOne Player™, Поруке, Сат, сат са алармом, Калкулатор и Календар.

Налепнице из пакета производа

- На налепницама које добијате у комерцијалном пакету производа се налазе важне информације значајне за сервисирање и службу подршке. Комерцијални пакет производа такође садржи и упутства о употреби ових налепница.

Пасивни режим рада

Следећи индикатори се приказују на екрану када је играчка конзола спремна за употребу а ништа није унето са тастатуре. Тада се конзола налази у "пасивном режиму рада".

А Приказује јачину сигнала целуларне мреже на вашој тренутној локацији. Што је стубић виши, сигнал је јачи. Иконица антена изнад **А** се замењује GPRS иконицом **Г** када је GPRS веза постављена на *Čim ima signal* а веза је на располагању у комуникационој мрежи и у ћелији у којој се тренутно налазите. Видите 'Пакетирани подаци



(GPRS, Бежични пакетни пренос података)', стр. 45 и 'GPRS', стр. 48.

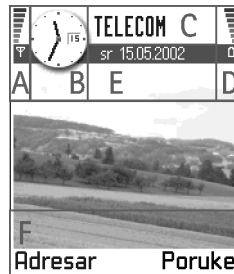
Б Приказује аналогни или дигитални сат. Видите и подешавања за 'Datum i vreme', стр. 49 као и подешавања **Pasivni režim** → *Slika za pozadinu*, стр. 42.

В Означава у којој се целуларној мрежи играчка конзола тренутно користи.

Г Приказује ниво напуњености батерије. Што је стубић виши, више је енергије у батерији.

Д Навигациона трака: приказује тренутно активни начин рада. Ако је одабрани начин рада *Opšti* уместо назива начина рада приказује се тренутни датум. За више информација погледајте 'Навигациона трака – кретање по хоризонталу' стр. 13 и 'Начини рада', стр. 97.

Е Приказује актуелне пречице додељене селекторским тастерима  и .





Савет! Пречице селекторских тастера и слику за позадину можете мењати. Видите подешавања 'Пасивни режим рада', стр. 9.



Напомена: Ваша играчка конзола има скринсејвер. Ако се ништа не дешава пет минута, дисплеј се брише и појављује се скринсејвер. Видите стр. 42. Да деактивирате скрин сејвер, притисните било који тастер.

Индикатори везани за радње

Док је играчка конзола у пасивном режиму, приказује се једна или више следећих иконица:



- Означава да сте примили нове поруке у Примљено у оквиру Поруке. Ако индикатор блинка, то значи да је недовољно интерне меморије играчке конзоле и да морате обрисати неке податке. За даље информације погледајте 'Мало меморије', стр. 133.



- Означава да сте примили нову е-маил поруку (мрежни сервис).



- Означава да сте примили једну или више говорних порука. Видите 'Позивање ваше говорне поште', стр. 19.



- Означава да постоје поруке које чекају на слање у За слање. Видите стр. 72.



- Приказује се када је у тренутно активном начину рада за *Upozorenje na poziv* постављена опција *Bez zvona*

а за *Zvučni signal poruke* опција *Isključeno*. Видите 'Начини рада', стр. 97.



- Означава да је тастатура играчке конзоле закључана.



- Означава да имате активиран аларм. Видите 'Cat', стр. 108.



- Означава да је Bluetooth активан. Имајте на уму да се у току преноса података преко Bluetooth приказује (●).



- Означава да су сви долазни позиви преусмерени.



- Означава да су сви долазни позиви преусмерени на говорну пошту. Видите 'Подешавања преусмеравања позива', стр. 22. Ако поседујете две телефонске линије, индикатор преусмеравања за прву линију је **1**, а за другу линију **2**. Видите 'Aktivna linija (мрежни сервис)', стр. 43.





- Означава да можете позивати само преко линије 2 (мрежни сервис). Видите 'Aktivna linija (мрежни сервис)', стр. 43.

Индикатори везе за пренос података


- Када нека апликација успоставља везу за пренос података, у пасивном режиму блинка неки од наредних индикатора.
- Када је индикатор стално приказан, веза је активна.



позив за пренос података, **D*** позив за пренос података великом брзином,


 се приказује уместо иконице антене када је GPRS веза активна.  када је GPRS веза задржана у току говорних позива.

F факс веза,

 Bluetooth веза.

Мени








- Притисните  (тастер мени) да отворите главни мрежаста приказ Мени. Из мрежастог приказа Мени, приступате свим апликацијама своје играчке конзоле.

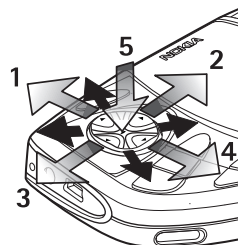


Опције у Менију:
Otvori, Redni prikaz / Mrežasti prikaz, Premesti, Premesti u folder, Novi folder, Pomoć, и Izadi.


Кретање по Менију


- За кретање по матрици Менија, притисните контролер горе , доле , лево  или десно .

 **Напомена:** За кретање по дијагонали у играма, притисните контролер.




Отварање апликације или фолдера



- Дођите до неке апликације или фолдера па притисните контролер у средину  (приказано плавом стрелицом 5) да их отворите.

 **Савет!** Изаберите **Opcije** → **Redni prikaz** ако желите да се апликације приказују као листа.

Затварање апликација

- Притисните **Назад** потребан број пута да се вратите у пасивни режим, или одаберите **Opcije** → **Izadi**.

Ако пак притиснете и држите  конзола се враћа у пасивни режим, а апликација остаје отворена у позадини.

 **Напомена:** Притисак на  ће увек прекинути везу, разговор, чак и ако је друга апликација активна и приказана на дисплеју.


Када конзолу искључите, апликације се затварају и аутоматски се меморишу сви несачувани подаци.

Реорганизовање Менија


Мени можете реорганизовати по којем год редоследу желите. Апликације које ређе користите можете преместити у фолдере, а оне које користите чешће можете преместити из фолдера у Мени. Имате и могућност креирања нових фолдера.


- 1 Дођите до ставке коју желите да преместите и одаберите **Опције** → *Premesti*. Апликација се штиклира маркером са стране.
- 2 Одабрано преместите на место где желите и притисните **ОК**.

Прелазак са једне апликације на другу

Ако је отворено више апликација, и желите да са једне пређете на другу: притисните и држите тастер  (тастер мени). Отвара се прозор за избор апликација са свим тренутно отвореним




апликацијама. Дођите до неке апликације и притисните  да на њу пређете.


 **Напомена:** Ако понестaje меморије, конзола ће затворити неке апликације. Пре затварања апликације конзола меморише несачуване податке.

Листа опција


Опције

У овом Упутству за корисника налази се Листа опција. Ова листа Вам говори које су Вам команде на располагању у различитим ситуацијама и приказима.

 **Напомена:** Расположиве команде се мењају зависно од приказа у којем се налазите.

 **Савет!** У неким ситуацијама, када притиснете контролер, појављује се краћа листа опција са главним командама које су на располагању у том приказу.


Онлајн помоћ

Ваша Nokia N-Gage играчка конзола има и сопствену онлајн помоћ којој можете приступити из сваке апликације која има **Опције** у листи подменија. Притисните тастер  да отворите листу **Опције**.





Навигациона трака – кретање по хоризонтали




У навигационој траци можете видети:


- стрелице или картице које Вам говоре да ли постоји додатних приказа, фолдера или датотека на које можете прећи.
- индикаторе за измене текста; видите **'Писање текста'**, стр. 73.
- друге информације, нпр., **2/14** значи да је тренутна слика друга од укупно 14 слика у фолдеру. Притисните  да видите наредну слику.



Радње заједничке за све апликације


- **Отварање ради прегледа** – У току прегледа неке листе датотека или фолдера, да бисте неку ставку отворили, дођите до ње и притисните контролер, или изаберите **Опције**→ *Otvori*.
- **Измене ставки** – Да бисте неку ставку отворили ради измена, некада је неопходно да је прво отворите за преглед, па затим да одаберете **Опције**→ *Izmeni* ако желите да измените њен садржај.
- **Преименовање ставки** – Да бисте дали ново име датотеци или фолдеру, дођите до њега и изаберите **Опције**→ *Preimenuj*.
- **Уклањање, брисање ставки** – Дођите до ставке и изаберите **Опције**→ *Obrisi* или притисните . Да обришете више ставки истовремено, морате их прво маркирати. Видите наредни параграф: "Маркирање ставке".
- **Маркирање ставке** – Постоји више начина да из листе одаберете неку ставку.
 - Да ставке изаберете појединачно, дођите до жељене ставке и изаберите **Опције**→ *Markiraj/Demarkiraj*→ *Markiraj* или притисните истовремено  и контролер. Поред ставке не појављује ознака да је штиклирана.
 - Да изаберете, селекујете, све ставке у листи, одаберите **Опције**→ *Markiraj/Demarkiraj*→ *Markiraj sve*.

- **Маркирање више ставки** – Притисните и држите  и истовремено померајте контролер надоле или нагоре. Како се крећете, тако се поред ставки појављују ознаке штиклирања. Да прекинете даље селектовање ставки, престаните са коришћењем контролера, па затим отпустите . Пошто сте одабрали све жељене ставке, можете их преместити или обрисати бирањем **Опције**→ *Premesti u folder* или *Obrisi*.
- Да неку ставку демаркирате, дођите до ње и изаберите **Опције**→ *Markiraj/Demarkiraj*→ *Demarkiraj* или притисните истовремено  и контролер.
- **Формирање фолдера** – Да направите нови фолдер, изаберите **Опције**→ *Novi folder*. Тражи се да дате име фолдеру (максимално 35 карактера).
- **Премештање ставки у неки фолдер** – Да ставке преместите у неки фолдер или пребаците из једног у други, одаберите **Опције**→ *Premesti u folder* (не приказује се ако фолдери не постоје). Када изаберете *Premesti u folder* отвара се листа расположивих фолдера али можете видети и корени ниво апликације (за премештање ставке изван фолдера). Изаберите локацију где желите да преместите ставку и притисните **ОК**.

 **Савет!** За информације како убацити текст и бројеве видите 'Писање текста', стр. 73.



Тражење ставки

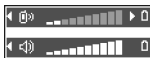
Користећи поље за претраживање можете тражити неко име, датотеку, фолдер или пречицу. У неким ситуацијама, поље за претраживање није аутоматски видљиво, али га можете активирати бирањем **Опције**→ *Nadi* или једноставно уношењем карактера.

- 1 Да бисте потражили неку ставку, започните унос текста у поље за претраживање. Конзола одмах почиње да тражи одговарајуће и помера избор на најприближнији резултат. Да претраживање учините прецизнијим, унесите више карактера па ће се избор померити на резултат који најбоље одговара унетој комбинацији.
- 2 Када пронађете исправну ставку, притисните  да је отворите.






Контрола јачине звука

У току разговора или слушања звучног записа, притисните  или  да појачате односно смањите јачину звука.



Иконице јачине звука:


-  – у режиму "слушалица" и "слушалице",
-  – у режиму "звучник", интерфон.

 **Савет!** Слушалице испоручене уз вашу конзолу додатно обогаћују задовољство телефонирања, играња или слушања музике.

Интерфонски звучник

Ваша конзола поседује (интерфонски) звучник за хендсфри начин употребе. Да видите где се он налази, погледајте слику тастера и делова конзоле у упутству Брзи почетак. Звучник Вам омогућава да, на краћем растојању, слушате и говорите а да не морате да држите конзолу уз ухо, нпр. она може бити и на оближњем столу. Звучник се може користити у разговору, за тонске апликације као и за преглед мултимедија порука. RealOne Player™ стандардно користи (интерфонски) звучник у току видео репродукције. Употреба звучника олакшава коришћење других апликација у току разговора.

Активирање (интерфонског) звучника

Да пређете на коришћење звучника у току активне везе, изаберите **Опције** → *Aktiviraj zvučnik*. Чује се тон, на навигационој траци се појављује , и мења се индикатор јачине звука.



Важно: Не држите конзолу уз уво у току употребе звучника пошто звук може бити прејак.

Звучник се мора посебно активирати за телефонске разговоре, али је за тонске апликације, као што су Композитор и Диктафон, он подразумевани излаз.

Искључивање звучника

- У току разговора, одаберите **Опције** → *Aktiviraj slušalicu*.

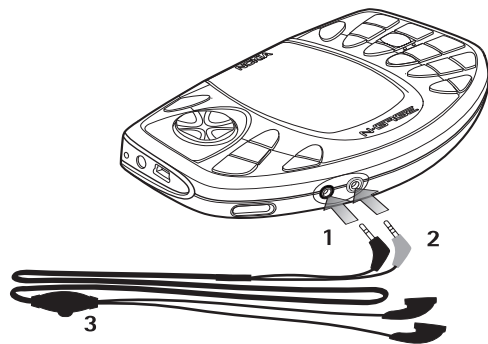
Прикључивање и коришћење слушалица

ФМ радио или Музички центар своје играчке конзоле можете слушати и преко испоручених стерео слушалица HDD-2. За позивање, користите тастатуру. Када се веза успостави, за разговор можете користити слушалице.


Прикључивање слушалица HDD-2

Утакните конектор црног проводника слушалица у утичницу (1) на играчкој конзоли. Исто тако, утакните

конектор на сивом проводнику слушалица у утичницу (2).



Проводник слушалица служи и као антена радио пријемника, зато га оставите да слободно виси.

УПОЗОРЕЊЕ! Слушање гласне музике Вам може оштетити слух. Да подесите јачину звука када су на вашу играчку конзолу прикључене слушалице, притисните  или .

УПОЗОРЕЊЕ! Када користите слушалице, ваша способност да чујете спољашње звуке је смањена. Не користите слушалице када то може угрозити вашу безбедност.

Коришћење слушалица за пријем позива

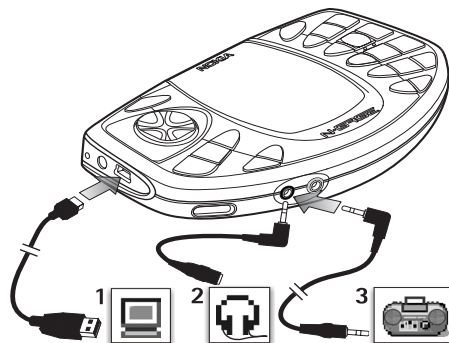
Да примите позив када користите слушалице, притисните тастер даљинске контроле (3) који се

налази у микрофонском делу слушалица. Видите 'Прикључивање слушалица HDD-2', стр. 15. Да завршите везу, притисните поново исти тастер.

Прикључивање и употреба испоручених каблова

У склопу комерцијалног пакета производа добијате два кабла која можете користити са својом играчком конзолом.

- 1 Своју играчку конзолу можете прикључити на компатибилни екстерни стерео систем (на пример, CD плејер) помоћу испорученог ADE-2 кабла за аудио линијски улаз (3).





Напомена: Снимање се прати са излаза за слушалице на екстерном уређају. Подесите јачину звука на екстерном уређају тако да се елиминишу изобличења.

- 2 За рад са својим аудио датотекама можете користити програм Nokia Audio Manager. За повезивање играчке конзоле на компатибилни PC рачунар, користите испоручени DKE-2 USB Mini-B кабл (1). За даље информације у вези 'Nokia Audio Manager', погледајте стр. 37.



Напомена: Када је прикључен USB кабл, Музички центар, нити било која друга апликација не може приступати меморијској картици. Када ископчате USB кабл, меморијска картица постаје поново доступна.

- 3 На играчку конзолу можете прикључити и неке друге слушалице помоћу испорученог ADA-2 адаптер кабла (2).



Важно! Пре прикључивања испорученог DKE-2 USB Mini-B кабла, инсталишите Nokia Audio Manager програм са CD-ROM диска у свој PC рачунар.

количину меморије расположиве за остале функције. Ово је посебно критично код интензивне употребе неке од ових функција. На пример, инсталисање великог броја игара или меморисање великог броја слика може заузети комплетну заједничку меморију и конзола ће јавити да је меморија пуна. У том случају, обришите неке игре, слике или друге податке који заузимају заједничку меморију.



Напомена: Музичке нумере се меморишу у меморијску картицу, па стога не користе заједничку, интерну, меморију играчке конзоле.

Заједничка меморија

Наредне функције ваше играчке конзоле користе заједничку меморију: игре, адресар, текстуалне поруке, мултимедија поруке, слике и тонови звона, RealOne Player™, календар и листа обавеза, као и преузете апликације. Употреба сваке од ових функција смањује



2. Коришћење играчке конзоле као телефона

Позивање

- У пасивном режиму, укуцајте телефонски број укључујући и позивни број подручја. Притисните или да померите курсор. Притисните да број обришете.

- За међународне позиве, притисните два пута за међународни префикс (карактер + замењује позивни број за излаз у међународни саобраћај), затим укуцајте позивни број државе, подручја без 0 и телефонски број претплатника.

Напомена: Позиви који се овде називају међународним у неким случајевима могу бити и међурегионални позиви унутар једне нације.

- Притисните тастер да број позовете.



- Притисните тастер да везу завршите (или да одустанете од успостављања везе).


Савет! Да подесите јачину у току разговора/везе, притисните да повећате, односно да смањите јачину звука.

Напомена: Притисак на ће увек прекинути везу чак и ако је друга апликација активна и приказана на дисплеју.

За позивање користећи говорне надимке, видите 'Позивање користећи надимак', стр. 58.




Позивање помоћу телефонског именика Адресара

- Да отворите именик Адресара, идите у **Meni**→ **Adresar**.
- Да нађете адресне податке, дођите до жељеног имена. Или, укуцајте почетна слова имена. Аутоматски се отвара поље за претраживања и дају одговарајуће особе.
- Притисните да позовете.

Ако особа има више телефонских бројева, дођите до жељеног и притисните  да га позовете.

Позивање ваше говорне поште

Говорна пошта (мрежни сервис) је телефонска секретарица на коју могу да остављају поруке особе које Вас не могу добити телефоном.

- Да позовете своју говорну пошту, притисните  па , или притисните и држите  у пасивном режиму.
- Уколико ваша играчка конзола затражи телефонски број ваше говорне поште, укуцајте га и притисните **ОК**. Овај број можете добити од свог провајдера, добављача услуга.

Видите и 'Подешавања преусмеравања позива', стр. 22.

Свака телефонска линија може имати засебни број говорне поште, видите 'Активна линија (мрежни сервис)', стр. 43.

Промена броја говорне поште

Да промените број своје говорне поште, идите у **Мени**→**Алатке**→**Говорна пошта** и изаберите **Опције**→**Промени број**. Укуцајте број (који сте добили од провајдера) и притисните **ОК**.






Савет! Ако ваша говорна пошта захтева унос лозинке увек када позивате да преслушате поруке, иза телефонског броја говорне поште можете унети одговарајућу DTMF секвенцу. На тај начин се

лозинка аутоматски даје при сваком позивању ваше говорне поште. На пример, +44123 4567п1234#, где је 1234 ис лозинка а карактер "п" убацију паузу од око 2 секунде испред, или између DTMF секвенци.

Брзо бирање неког телефонског броја

➡ Да Вам се прикаже мрежаста приказ брзог бирања, идите у **Мени**→**Алатке**→**Брзо бир.**

- 1 Доделите телефонски број неком од тастера за брзо бирање ( - ); видите 'Додела тастера за брзо бирање', стр. 59.
- 2 За функцију **Мени**→**Алатке**→**Пodešavanja poziva**→**Brzo biranje** одаберите **Uključeno**. Да позовете телефонски број: У пасивном режиму, притисните одговарајући тастер за брзо бирање и  док се не започне веза.

Успостављање конференцијске везе

Конференцијска веза је мрежни сервис који омогућава заједнички, конференцијски разговор до шест учесника укључујући и Вас.

- 1 Позовите првог учесника.
- 2 Да позовете новог учесника, изаберите **Опције**→**Нови позив**. Укуцајте, или позовите из меморије, телефонски број учесника и притисните **ОК**. Први позив се аутоматски ставља на чекање.

- 3 Када добијете одговор на нови позив, укључите првог учесника у конференцијску везу. Изаберите **Опције**→*Konferencija*.

- 4 Да у везу укључите новог учесника, поновите корак 2, затим изаберите **Опције**→*Konferencija*→*Dodaj konferenciji*.

- Да обавите приватни разговор са неким од учесника: изаберите

Опције→*Konferencija*→*Privatno*. Дођите до

жељеног учесника и притисните **Privatno**.

Конференцијска веза се у вашој играчкој конзоли ставља на чекање а други учесници могу наставити међусобни разговор док Ви обављате приватни разговор само са једним учесником. Пошто завршите приватни разговор, изаберите **Опције**→*Dodaj konferenciji* да се вратите у конференцијску везу.

- Да једног учесника искључите из конференције, изаберите **Опције**→*Konferencija*→*Isključi učesnika*, затим дођите до тог учесника и притисните **Izbaci**.



Савет! Најбржи начин успостављања нове везе је укуцати број и притиснути



за почетак бирања. Позив који је у току се аутоматски ставља на чекање.



- 5 За завршетак активне конференцијске везе, притисните

Одговарање на позив

- Да оговорите на долазни позив, притисните или, ако користите испоручене слушалице, притисните тастер даљинске контроле на њима.
- Да завршите везу, притисните

или, ако користите испоручене слушалице, притисните тастер даљинске контроле на њима.

Ако на позив не желите да одговорите, притисните

Кад Вас неко зове, притисните **Isk. ton** да брзо искључите звоно.



Савет! Да тонске одзиве своје играчке конзоле подесите различитим окружењима и приликама, на пример, када желите да се конзола не оглашава, видите 'Начини рада', стр. 97.





Напомена: Могуће је да ваша играчка конзола додели, препозна погрешно име за неки телефонски број. То се дешава ако телефонски број позиваоца није уписан у Адресар, али његових седам последњих цифара одговара неком другом броју који јесте у Адресару. У том случају идентификација позива није исправна.



Савет! Да истовремено прекинете све везе, изаберите **Опције**→*Završi sve pozive* па притисните **OK**.

Позив на чекању (мрежни сервис)

Ако сте активирали сервис позива на чекању, мрежа ће Вас у току активне везе обавештавати о новом долазном позиву. Видите 'Poziv na čekanju: (мрежни сервис)', стр. 43.

- 1 У току везе притисните  да одговорите на позив на чекању. Први позив се ставља на чекање. За прелазак са једне везе на другу, притисните **Prebaci**.
- 2 За завршетак активне везе, притисните .



Савет! Ако сте активирали функцију *Preus. poziva* → *Ako je zauzeto* да позиве преусмерава, рецимо на своју говорну пошту, одбијени долазни позив ће такође бити преусмерен. Видите 'Подешавања преусмеравања позива', стр. 22.

Опције у току везе

Многе опције које можете користити у току активне везе су услуге мреже. Притисните **Опције** у току активне везе за неке од следећих опција:

Isključi mikrofon или *Uk. mik.*,
Završi aktivni poz., *Završi sve pozive*, *Zadrži* или *Preuzmi*,



Novi poziv, Konferencija, Privatno, Isključi učesnika, Odgovori и *Odbaci*.





Prebaci се служи да прелазите са активног на позив на чекању и обратно.

Spoj служи да спојите долазни позив, или позив стављен на чекање са активним, а да себе искључите из обе везе.

Pošalji DTMF се користи за слање DTMF тонских секвенци, као на пример лозинки или бројева банковних рачуна.



Глосар: DTMF тонови су тонови које чујете када притискате нумеричке тастере на тастатури играчке конзоле. DTMF тонови Вам омогућавају комуникацију са говорном поштом и компјутеризованим телефонским системима.

- 1 Цифре унесите помоћу тастера  - . Сваки притисак тастера генерише DTMF тон који се преноси у току активне везе. Притисните  више пута да добијете: *, **p** (умеће паузу од око 2 сец испред или између DTMF карактера) и **w** (остатак секвенце после овог карактера се не шаље док у току везе не притиснете поново **Pošalji**). Притисните  да добијете #.

- 2 Да тон пошаљете, притисните **OK**.



Савет! DTMF тонску секвенцу можете меморисати као контакт картицу. Када је позовете моћи ћете преузети секвенцу. Додајте DTMF

секвенце телефонском броју или *DTMF* пољима контакт картице.

Подешавања преусмеравања позива

➡ Идите у **Meni** → **Alatke** → **Preus. poziva**.

Када је ова услуга мреже активирана, своје долазне позиве можете да усмерите на други телефонски број, на пример, на своју говорну пошту. За детаљније информације обратите се свом провајдеру.

- Одаберите неку опцију преусмеравања, на пример, одаберите *Ako je zauzeto* да преусмерите говорне позиве када је линија заузета или када одбијете долазни позив.
- Изаберите **Опције** → *Aktiviraj* да активирате врсту преусмеравања, *Poništi* да избор искључите, или *Provera statusa* да проверите да ли је преусмеравање активирано или не.
- Да понижите сва активна преусмеравања, изаберите **Опције** → *Poništi sva preus.*

За информације о индикаторима преусмеравања видите 'Индикатори везани за радње', стр. 10.

➡ **Напомена:** Не можете имати истовремено активну забрану долазних позива и преусмеравање позива. Видите 'Zabrana poz. (мрежни сервис)', стр. 53.

Дневник – Листа позива и општи дневник



➡ Идите у **Meni** → **Ekstra** → **Dnevnik**.

У Дневнику можете пратити телефонске позиве, SMS поруке, GPRS, факс и дата везе које је регистровала ваша играчка конзола. Дневник можете филтрирати тако да прегледате само једну врсту везе, као и да креирате контакт картице са подацима из дневника.

➡ **Напомена:** Везе са вашом говорном поштом, MMS (мултимедија) центром или веб странама се приказују као дата или GPRS везе у општем комуникационом дневнику.






Савет! Да погледате листу послатих порука, идите у **Poruke** → **Poslato**.

Листа претходних позива

➡ Идите у **Meni** → **Ekstra** → **Dnevnik** → **Prethodni**.

Играчка конзола региструје телефонске бројеве које сте бирали, од којих сте примили позив или га пропустили, као и приближне дужине трајања и трошкове позива. Играчка конзола ће регистровати пропуштене и примљене позиве једино ако ваша мрежа подржава ову функцију, ако је конзола укључена и ако се налази унутар зоне покривања мреже.

Иконе:



-  за пропуштене,
-  за примљене и
-  за биране бројеве.

Опције у прегледима

Пропуштени, Примљени, Бирани: *Pozovi, Upotrebi broj, Obriši, Obriši listu, Dodaj u Adresar, Pomoć и Izadi.*


Пропуштени и примљени позиви

Да видите последњих 20 бројева са којих је неко покушао безуспешно да Вас позове (мрежни сервис), идите у **Dnevnik** → *Prethodni* → *Propušteni*.

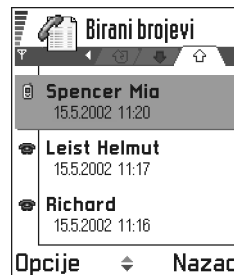
 **Савет!** Када у пасивном режиму видите обавештење о пропуштеним позивима, притисните **Prikaži** да приступите листи пропуштених позива. Да узвратите позив, дођите до жељеног броја или имена, и притисните .


Да видите последњих 20 бројева са којих сте примили позиве (мрежни сервис), идите у **Dnevnik** → *Prethodni* → *Primljeni pozivi*.

Бирани бројеви

Савет! Притисните  у пасивном режиму да отворите приказ Бирани бројеви.

Да видите последњих 20 бројева које сте позвали, или покушали да позовете идите у **Dnevnik** → *Prethodni* → *Birani brojevi*.

**Брисање листа позива**

- Да поништите све листе претходних позива, изаберите **Opcije** → *Obriši prethodne* у главном приказу Претходни позиви.
- Да обришете једну од листа, отворите жељену листу па изаберите **Opcije** → *Obriši listu*.
- Да обришете поједину ставку, отворите одговарајућу листу, дођите до ње па притисните .

Трајање позива

 Идите у **Meni** → **Ekstra** → **Dnevnik** → *Trajanje poz.*

Омогућава Вам да видите трајање својих долазних и одлазних позива.




Напомена: Стварно време које Ваш провајдер фактурише за разговоре може да варира у

зависности од могућности мреже, заокруживања износа рачуна, и тако даље.



Савет! Да у току активне везе видите мерач трајања, изаберите **Опције**→ *Podešavanja*→ *Prikaži trajanje poz*→ *Da*.

Брисање мерача трајања позива – Изаберите **Опције**→ *Poništi merace*. За то Вам је неопходна шифра блокаде; видите *'Bezbednost'*, стр. 49. Да поништите појединачну ставку, дођите до ње и притисните .

Цене позива (мрежни сервис)



Идите у **Мени**→ **Екстра**→ **Дневник**→ *Cene poziva*.

Опција цене позива Вам омогућава проверу трошкова свог последњег позива или свих позива. Цене позива се приказују засебно за сваку SIM картицу.




Напомена: Стварни рачун за разговоре и услуге вашег провајдера може да варира у зависности од могућности мреже, заокруживања рачуна, пореза и тако даље.

Ограничење цене позива коју је одредио провајдер

Ваш провајдер може да ограничи цене ваших позива на одређени износ тарифних или новчаних јединица. Када је активирано ограничење трошкова, позиви су могући докле год се тренутна граница кредита (ограничење цене позива) не пређе, а налазите се у мрежи која подржава ограничење цене позива. У

пасивном режиму и у току везе приказује се износ преосталих обрачунских јединица. Када обрачунске јединице истекну, на дисплеју се појављује обавештење *Ograničenje troška poziva dostignuto*. За информације о ограничењу трошкова и ценама импулса обратите се свом провајдеру.


Цена приказана у импулсима или новцу

- Своју играчку конзолу можете подесити да преостало време за разговоре приказује у импулсима или у новчаним јединицама. За то Вам је неопходан PIN2 код; видите стр. 50.
- 1 Изаберите **Опције**→ *Podešavanja*→ *Prikaži cene u*. Опције су: *Valuti* и *Impulsima*.
- 2 Ако одаберете *Valuti* приказује се захтев да унесете јединичну цену. Унесите цену импулса или кредитне јединице своје матичне мреже и притисните **ОК**.
- 3 Напишите назив валуте. Користите скраћенице од три слова, на пример EUR.
-  **Напомена:** Када више није преостало новчаних или тарифних јединица, биће могући позиви само броја за хитне случајеве који је програмиран у вашој играчкој конзоли (нпр., 112, или неки други званични број за хитне случајеве).

Самостално постављање ограничења цене

- 1 Одаберите **Опције** → **Подешавања** → **Огранич. цене позива** → **Укључено**.
- 2 Конзола захтева да унесете ограничење у јединицама мере. За то Вам је неопходан PIN2 код. Зависно шта је одабрано за **Прикажи цене** и унесите износ у импулсима или у новцу.

Када се достигне ограничење цене које сте сами поставили, бројач се зауставља на својој највишој вредности и приказује се **Поништи све трошкове**. Да бисте могли да позивате, идите у **Опције** → **Подешавања** → **Огранич. цене позива** → **Искључено**. За то Вам је неопходан PIN2 код; видите стр. 50.



Брисање мерача цене позива – Изаберите **Опције** → **Поништи бројаче**. За то Вам је неопходан PIN2 код; видите стр. 50. Да поништите појединачну ставку, дођите до ње и притисните .

Бројач GPRS података

➡ Идите у **Мени** → **Екстра** → **Дневник** → **GPRS бројач**.

Омогућава Вам да проверите количину послатих и примљених података у току везе за пренос пакета података (GPRS). На пример, можда за своје GPRS везе плаћате на основу количине послатих и примљених података.

Преглед општег дневника позива

➡ Идите у **Мени** → **Екстра** → **Дневник** и притисните  па затим .

У општем дневнику за сваку комуникацију можете видети име пошиљаоца и примаоца, телефонски број, име провајдера или приступну тачку.



Напомена:

Подставке, као SMS поруке послате у више делова и везе за пренос пакета података, уписују се као једна комуникацијска ставка.

Иконе:

- ⬇ за долазне,
- ⬆ за одлазне и
- ⬇ за пропуштене комуникације.

Дневник	
Pod.	WAP
Govor	987654321
Govor	Leist Helmut
Govor	Spencer Mia
Pod.	123456789
Govor	Moncourt Anais
Опције	Изади

Филтрирање дневника

- 1 Одаберите **Опције** → **Раздвој**. Отвара се листа филтера за раздвајање.
- 2 Дођите до неког филтера, критеријума и притисните **Изабери**.

Брисање садржаја дневника

- Да избришете комплетан садржај дневника, одаберите **Опције**→ *Obriši dnevnik*. Потврдите избор притиском на **Da**.

Мерач пакета података и мерач везе

- Да видите количину пренетих података, изражено у килобајтима, као и колико је трајала одређена веза, дођите до те долазне или одлазне комуникације (везе) и изаберите **Опције**→ *Vidi detalje*.

Подешавања дневника

- Изаберите **Опције**→ *Podešavanja*. Отвара се листа подешавања.
 - *Trajanje dnevnika* – Ставке, регистровани догађаји остају у меморији играчке конзоле постављени број дана после чега се аутоматски бришу да се ослободи меморија.
 Напомена: Ако изаберете *Bez dnevnika* комплетан садржај дневника, листа претходних позива и извештаји о достави порука, се трајно брише.
 - У вези *Trajanje poz*, *Prikaži cene u*, *Ogranič cene poziva* видите део '*Трајање позива*' и '*Цене позива (мрежни сервис)*' горе у овом поглављу.

SIM именик

← Идите у **Мени**→ **Алатке**→ **SIM именик**.



Ваша SIM картица може да нуди додатне услуге. Видите и 'Копирање имена између SIM картице и меморије играчке конзоле', стр. 55, "Потврда SIM сервиса", стр. 51, "Подешавање фиксног бирања", стр. 51 и 'Преглед порука на SIM картици', стр. 90.

Опције SIM именика: *Otvori,*

Pozovi, Nova SIM adresa, Izmeni, Obriši, Markiraj/ Demarkiraj, Kopiraj u Adresar, Moji brojevi, SIM podaci, Pomoć, Izadi.



Напомена: За податке у вези расположивости, цене и информације о начину коришћења SIM сервиса обратите се продавцу SIM картице, тј. оператору мреже, провајдеру или другом добављачу.

- У SIM именику можете видети имена и бројеве меморисане у SIM картици, можете их додавати или вршити измене и можете позивати.

Меморијска картица

➡ Идите у **Мени**→ **Алатке**→ **Мем. картица**.



Ако поседујете меморијску картицу, можете је користити за меморисање својих игара, музичких нумера, мултимедија датотека као што су видео клипсови и аудио датотеке, фотографија, као и за резервну копију садржаја интерне меморије играчке конзоле.

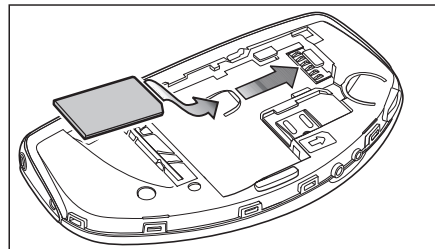
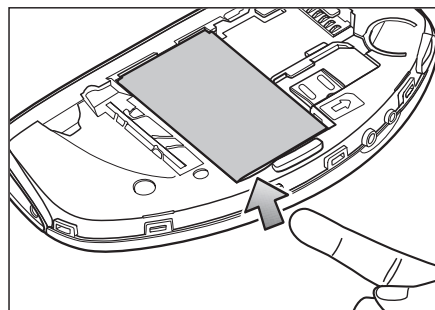
➡ **Важно:** Држите све меморијске картице далеко од дохвата деце.


➡ **Напомена:** Са овим уређајем користите само компатибилне Мултимедија картице (MMC). Други типови картица, као што су Secure Digital (SD), се не могу убацити у отвор за MMC картицу и нису компатибилне са овим уређајем. Употреба некомпатибилне меморијске картице може да оштети картицу као и сам уређај, а подаци уписани на некомпатибилну картицу могу бити оштећени.

➡ **Напомена:** Детаљи о употреби меморијске картице са другим функцијама и апликацијама ваше играчке конзоле су дати у поглављима која описују дате функције или апликације.

Опције у меморијској картици: *Rez. kop. mem. op.*, *Rekonst. sa kartice*, *Formatizuj karticu*, *Ime mem. karice*, *Postavi lozinku*, *Promeni lozinku*, *Ukloni lozinku*, *Otključaj m. karticu*, *Zauzeta m.*, *Pomoć i Izadī*.

Убацавање меморијске картице



- 1 Проверите да је ваша играчка конзола искључена. Ако није, притисните и држите  да је искључите.
- 2 Са задњом страном конзоле према себи, извучите поклопац и гурните прст у отвор, па извадите батерију. Видите "Убади SIM картицу" у упутству

Брзи почетак за детаљније информације о скидању поклопца.

- 3 Извадите постојећу меморијску картицу (ако је постављена).
 - 4 Поставите меморијску картицу у упуст (као на слици).
Проверите да су златне контакт површине картице окренуте надоле.
 - 5 Пошто сте фиксирали картицу, вратите батерију, затим и маску тако што ћете је навући назад у њено место.
- ➡ **Важно:** Не вадите меморијску картицу у току неке операције. Обавезно затворите све апликације које користе меморијску картицу пре вађења картице.

➡ **Важно:** Када инсталишете неку апликацију на меморијску картицу, а потребно је да рестартујете играчку конзолу, не вадите картицу пре завршетка рестартовања. У супротном, може доћи до губитка програмских датотека.

Форматизујте меморијску картицу

Постоје бројни произвођачи меморијских картица. Неке меморијске картице се испоручују већ форматизоване, а неке захтевају форматизовање. Консултујте свог продавца, и ако нисте сигурни, форматизујте картицу. Пре прве употребе неопходно је форматизовати меморијску картицу.

- Одаберите *Опције* → *Formatizuj karticu*.

Од Вас ће се захтевати да то и потврдите, након чега започиње форматизовање.

➡ **Важно:** Када се меморијска картица форматизује, сви подаци на њој се трајно губе.



Прављење резервне копије и реконструисање података

Резервну копију (бекап) података у интерној меморији играчке конзоле можете направити на меморијској картици.

- Одаберите *Опције* → *Rez. kop. mem. ap.*

Податке из меморијске картице можете реконструисати у интерну меморију играчке конзоле.

- Одаберите *Опције*→ *Rekonst. sa kartice*.

Лозинка меморијске картице

Да своју меморијску картицу закључате за неовлашћену употребу, можете поставити лозинку.



Напомена: Лозинка се чува у играчкој конзоли и није потребно да је уносите поново догод ту картицу користите у истој играчкој конзоли. Када желите да меморијску картицу користите у некој другој играчкој конзоли, од Вас ће се захтевати да унесете лозинку.

Постављање, промена или уклањање лозинке

- Одаберите *Опције*→ *Postavi lozinku, Promeni lozinku* или *Ukloni lozinku*.

За сваку од опција од Вас ће се тражити да унесете и потврдите лозинку. Лозинка може бити дугачка највише осам карактера.



Важно: Пошто се лозинка уклони, меморијска картица је откључана и може се користити без лозинке у другој играчкој конзоли.

Откључавање меморијске картице

Ако у своју играчку конзолу убаците другу меморијску картицу која је заштићена лозинком, захтеваће се да унесете лозинку те меморијске картице.

- Да откључате картицу, одаберите *Опције*→ *Otključaj m. karticu*.

Провера утрошка меморије

Преко опције *Detalji memorije* можете проверавати утрошак меморије појединих група података као и количину расположиве меморије за инсталисање нових апликација или софтвера на меморијску картицу.



- Одаберите *Опције*→ *Detalji memorije*.

3. Игре



Напомена: Ваша играчка конзола мора да буде укључена да бисте користили ову функцију. Не укључујте играчку конзолу ако је забрањена употреба бежичних уређаја или ако њихова употреба може да проузрокује сметње или опасност.

Функционисање игара може да буде умањено ако је отворено превише апликација. Зато пре играња, затворите друге апликације.

За играње можете користити првенствено играчке тастере  и . Остали тастери се могу користити зависно од саме игре; за више информација погледајте упутства у самој игри.



Савет! Телефонске позиве можете примати и завршавати у току играња.



Напомена: Играње игара троши енергију и време аутономије играчке конзоле се скраћује.



Напомена: У току играња се не може приступати модулу Музички центар.

За своју играчку конзолу можете купити разноврсне игре. У вези расположивости разних игара обратите се свом овлашћеном Nokia добављачу игара или посетите www.n-gage.com.


Започињање игре



Напомена: Пре започињања неке игре на конзоли, ископчајте USB кабл.

Свака игра се испоручује на засебној меморијској картици. Убаците меморијску картицу са игром у Nokia N-Gage играчку конзолу. Видите '[Меморијска картица](#)', стр. 27. Иконица игре се аутоматски појављује у главном приказу **Meni** као девета иконица.

За више информација погледајте упутство које сте добили уз саму игру. Такође, можете играти и Java игре које сте преузели са Интернета. Видите '[Инсталисање Java апликације](#)', стр. 120.

Притисните **Meni** дођите до иконице игре, па притисните .



Савет! Притисните **Meni** →  да стартујете игру.

Започињање игре удвоје

Неке игре можете играти удвоје путем Bluetooth везе са неким ко поседује исту игру на компатибилном уређају. Пре започињања игре удвоје проверите да ли су Bluetooth подешавања, параметри, уређаја

компатибилни. Видите 'Bluetooth веза', стр. 125.
Погледајте упутства која сте добили уз саму игру у вези
деталја о начину започињања игре, различитим
нивоима игре, додатним могућностима итд.

Започињање игре за више играча

Са својим пријатељима који поседују исту игру на
компатибилним уређајима, преко Bluetooth везе
можете играти неке игре за више играча. Пре
започињања игре за више играча проверите да ли су
Bluetooth подешавања, параметри, уређаја
компатибилни. Видите 'Bluetooth веза', стр. 125.
Погледајте упутства која сте добили уз саму игру у вези
деталја о начину започињања игре, различитим
нивоима игре, додатним могућностима итд.

4. Музички центар и радио

Користећи своју играчку конзолу можете слушати музичке нумере на меморијској картици или радио програм. Можете такође и снимати музику са радија или са неког екстерног музичког уређаја. Можете снимати или пребацивати музичке нумере приближно CD квалитета на своју меморијску картицу.



Напомена: Меморијска картица може да прикаже податке само за првих 255 музичких нумера.

За пребацивање музичких нумера са компатибилног РС рачунара у играчку конзолу, погледајте '[Nokia Audio Manager](#)', стр. 37.




Музички центар



Напомена: Ваша играчка конзола мора да буде укључена да бисте користили ову функцију. Не укључујте играчку конзолу ако је забрањена употреба бежичних уређаја или ако њихова употреба може да проузрокује сметње или опасност.



Идите у **Мени** → **Медии** → *Музички центар* да отворите Музички центар, или притисните .

Користећи *Музички центар* можете слушати музичке нумере које су сачуване на меморијској картици. За слушање музике, прикључите слушалице (видите '[Прикључивање и коришћење слушалица](#)', стр. 15), или користите (интерфонски) звучник.




Напомена: Музичке нумере се могу слушати само са меморијских картица капацитета 32 MB, 64 MB или 128 MB. Картице других капацитета нису подржане.



Напомена: Коришћење апликације *Музички центар* додатно троши енергију и време аутономије играчке конзоле се скраћује.





Савет! Да брзо укључите *Музички центар* притисните посебни тастер Музички центар .



УПОЗОРЕЊЕ! Слушање гласне музике Вам може оштетити слух.

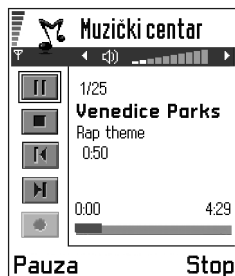
Пошто укључите *Музички центар* он започиње репродуковање музичких нумера.

Да подесите јачину звука у слушалицама или у звучнику, притисните  или  да јачину повећате, односно смањите.

Слушање музике

Функције свирај/пауза

▶/⏏, стоп ⏏, претходна нумера ◀, наредна нумера ▶ и снимај 📷 бирају прво притиском на 📷 или 📷 да их маркирају, истакнете, а затим притиском на 📷.



Опције у приказу

Музички центар: *Lista numera*, *Podešavanja*, *Uključi zvučnik*, *Isključi zvučnik*, *Pomoć* и *Izađi*.

💡 **Савет!** Наредну нумеру можете да одаберете и притиском тастера на слушалицама.

У *Lista numera* можете да прегледате и пуштате музичке нумере које су сачуване на меморијској картици играчке конзоле.

Опције у приказу Листа нумера: *Sviraj*, *Obriši*, *Preimenuj*, *Dodaj u listu num.* / *Ukloni iz liste*, *Pomoć* и *Izađi*.

Да видите меморисане музичке нумере, притисните *Opције* → *Lista numera*.

💡 **Савет!** Док слушате музику, можете притиснути 📷 да Вам се прикажу расположиве *Opције*.

Да пустите неку од музичких нумера у *Lista numera* притисните 📷 или 📷 да је маркирају, истакнете, па затим притисните *Opције* → *Sviraj*.

У току слушања музике, можете примати и упућивати позиве. У току разговора, музичка нумера се зауставља а из музичког центра се искључује тон. Када завршите разговор, везу, музички центар се аутоматски поново активира.

Да одговорите на долазни позив док користите слушалице, притисните тастер на слушалицама. *Muzički centar* се привремено зауставља када зазвони играчка конзола. Да завршите везу, притисните поново тастер на слушалицама. За детаљније информације видите 'Прикључивање и коришћење слушалица', стр. 15.

Да измените подешавања, притисните *Opције* и одаберите *Podešavanja*. На располагању су Вам наредне опције:


- *Stil zvuka*: Можете одабрати стил музичких нумера како би се аутоматски подесиле опције еквилајзера, као што су интензитет ниских/високих тонова и баланс канала према одабраном стилу музике. Ово побољшава квалитет репродукције звука. Расположиви стилови су: *Rok*, *Pop*, *Dens*, *Džez*, *Klasika*, *Latino* и *Normalni*.

- *Опције репродукције:* Одаберите *Normalno* да се нумере меморисане у играчкој конзоли пуштају редом којим се појављују у листи нумера. Можете такође одабрати и *Slučajan izbor* или *Ponavljanje*.
- *Ekstra bas:* Тренутном музичком стилу можете појачати ниске тонове, бас.

Опције у
Подешавањима: *Promeni*, *Pomoć* и *Nazad*.




Снимање са екстерних уређаја

Своју играчку конзолу можете повезати са екстерним аудио уређајем, на пример CD плејером, и у њу директно снимати музику.

 **Напомена:** Не користите ову могућност противзаконито. Музика може бити заштићена ауторским правом. Снимање таквих музичких нумера је допуштено само за личну употребу. Противзаконито је копирати такве музичке нумере ради продаје или дистрибуције.

Снимање музичких нумера са компатибилних екстерних аудио уређаја.


- 1 Повежите екстерни аудио уређај. За детаљније информације видите 'Прикључивање и употреба испоручених каблова', стр. 16.
- 2 Притисните **Мени** → **Медии** → *Muzički centar*.

- 3 Притисните  да маркирате, истакнете, тастер за снимање , затим притисните  да започнете снимање. Да прекинете снимање, притисните **Stop**.
- 4 Унесите име нумере и притисните **OK**.




У току снимања можете примати и упућивати телефонске позиве. Тон из музичког центра се искључује али се снимање наставља у позадини. Када завршите разговор, везу, аутоматски се враћа приказ музичког центра.



Радио


 **Напомена:** Ваша играчка конзола мора да буде укључена да бисте користили ову функцију. Не укључујте играчку конзолу ако је забрањена употреба бежичних уређаја или ако њихова употреба може да проузрокује сметње или опасност.





↔ Идите у **Meni** → **Mediji** → **Radio** да отворите модул Радио, или притисните .



Да слушате *Radio* ваше играчке конзоле, користите слушалице (видите 'Прикључивање и коришћење слушалица', стр. 15) или звучник. Проводник слушалица функционише као антена радио пријемника, зато га оставите да слободно виси и да је утакнут.









Да подесите јачину звука у слушалицама или у звучнику, притисните  или  да јачину повећате, односно смањите.

 **Напомена:** Квалитет радио пријема зависи од покривања дате радио станице на тренутној локацији.

 **УПОЗОРЕЊЕ!** Слушање гласне музике Вам може оштетити слух.

 **Савет!** Притиском тастера на слушалицама, бирате наредну меморисану станицу, канал.

 **Савет!** Да брзо укључите *Radio* притисните посебни радио тастер .


Можете одабрати наредну станицу , претходну станицу , аутоматско бирање нагоре , аутоматско бирање надоле  и снимање  притиском тастера  или  да то маркирате, па маркирано активирати притиском на .




Опције у модулу Радио: *Stanice, Uključi zvučnik / Isključi zvučnik, Auto biranje nagore, Auto. biranje nadole, Ručno biranje, Sačuvaj stanicu, Pomoć и Izadi.*

Бирање, подешавање радио станице



- Када је *Radio* укључен, да аутоматски подесите, бирате станице, одаберите **Opcije** → *Auto biranje nagore* или *Auto. biranje nadole*. Када се нека радио станица пронађе, приказује се та нова фреквенција.

 **Напомена:** Ако сте већ меморисали радио станице, приказаће се меморијско место, број радио станице и њено име.


 **Напомена:** Фреквентни опсег је 87,5–108,0 MHz.

- Можете и ручно бирати, подешавати, станице тако што ћете одабрати **Opcije** → *Ručno biranje* па

притискати  или  да мењате фреквенцију нагоре или надоле (у корацима од 0,05 MHz).

 **Савет!** Ако тачно знате фреквенцију, унесите је директно преко тастатуре (притисните  за децимални зарез).


- Да станицу меморисхте у своју играчку конзолу, одаберите **Опције** → *Sačuvaj stanicu*. Дођите до меморијског места под којим желите да сачувате дату станицу, па притисните **ОК**. Укуцајте име радио станице, па притисните **ОК**.

 **Напомена:** Празна меморијска места се приказују са примарном фреквенцијом 87,5 MHz.


Коришћење Радија

Опције у приказу листа станица: *Slušaj, Uključi zvučnik / Isključi zvučnik, Preimenuj, Obriši, Pomoć и Izadi*.


Када је *Radio* укључен, можете га искључити притиском на **Obustavi**.

 **Напомена:** Када се укључи, активира, звучник, звук у слушалицама се искључује.




У току слушање музике, можете примати и упућивати позиве. У току разговора, звук из радија се искључује. Када завршите разговор, везу, радио се аутоматски поново активира.




 **Напомена:** Коришћење апликације *Radio* додатно троши енергију и време аутономије играчке конзоле се скраћује.

Ако сте већ меморисали радио станице, можете одабрати **Опције** → *Stanice* да изаберете ону коју желите да слушате. Неку радио станицу на меморијским местима 1 до 9 можете изабрати и притиском одговарајућег нумеричког тастера. Радио станице на меморијским местима 10 до 20 бирате уносом једне па друге цифре; нпр., 1 + 0 = 10, 1 + 5 = 15 или 2 + 0 = 20.


 **Напомена:** Када се ископчају слушалице *Radio* се после 5 минута искључује и апликација се затвара.

Снимање са Радија

Да снимите програм тренутно активне радио станице, притисните  да прво маркирате тастер "снимај" , а затим притисните  да започнете снимање. Унесите име нумере па притисните **ОК**.

 **Напомена:** У току снимања, дугме "снимај"  се мења и постаје дугме "стоп" .

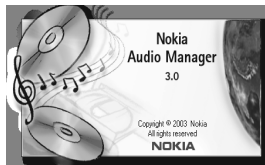


 **Савет!** Можете користити и опцију **Stop**.


У току снимања са радија можете примати и упућивати телефонске позиве. Тон из радија се искључује али се снимање наставља у позадини. Када завршите разговор, везу, радио се аутоматски поново активира. Своје снимке радио програма можете репродуковати користећи музички центар.


Nokia Audio Manager


Помоћу програма Nokia Audio Manager можете одабрати дигиталне музичке нумере на компатибилном PC рачунару и преносити их у своју Nokia N-Gage



играчку конзолу или на меморијску картицу. Програм Nokia Audio Manager Вам такође омогућује креирање MP3U листа нумера на PC рачунару које садрже MP3 нумере, или нумере сачуване са CD дискова. Да би PC рачунар могао да приступи меморијском простору (меморијска картица) играчке конзоле, неопходно је повезати конзолу и рачунар испорученим DKE-2 USB Mini-B каблом. Видите 'Прикључивање и употреба испоручених каблова', стр. 16. Садржај меморијске картице играчке конзоле ће се тако приказивати у делу Мобиле Девице прозора *Music Studio* у програму Nokia Audio Manager. Музичке нумере из листе нумера се могу, рецимо, пребацивати и са ваших CD дискова.

 **Напомена:** Када користите програм Nokia Audio Manager, једино је потребно играчку конзолу повезати са PC рачунаром испорученим DKE-2 USB Mini-B каблом (видите 'Прикључивање и употреба испоручених каблова', стр. 16.), све остало се обавља на PC рачунару.


 **Напомена:** Не користите ову могућност противзаконито. Музика може бити заштићена ауторским правом. Снимање таквих музичких нумера је допуштено само за личну употребу. Противзаконито је копирати такве музичке нумере ради продаје или дистрибуције.

 **Савет!** Програм можете наћи на CD-ROM диску који је испоручен у оквиру комерцијалног пакета производа.

Системски захтеви

Да бисте инсталисали и користили Nokia Audio Manager, неопходно Вам је следеће:

- Интел компатибилни PC рачунар под оперативним системом Windows 98 Second Edition, Millennium Edition, Windows 2000 или Windows XP.

 **Напомена:** Програм не подржава PC платформе на којима је извршена надградња првобитних Windows 95 или 3.1 система, оперативним системом Windows 98.

- Pentium MMC 266 MHz CPU (Pentium 300 MHz препоручиво),
- Најмање 35 MB слободног простора на диску,

- Најмање 48 MB радне меморије, препоручује се 64 MB за Windows 2000,
- Графика/екран, 800 x 600 пиксела са 65536 или више боја, опција High Colour,
- CD-ROM јединица SCSI/ANSI X3T10-1048D стандард. ATAPI/SFF-8020и стандард.

Инсталисање програма Nokia Audio Manager



Напомена: Не повезујте USB кабл на PC рачунар пре него што инсталишете програм Nokia Audio Manager са CD-ROM диска који је испоручен у склопу комерцијалног пакета производа Nokia N-Gage играчке конзоле.

- 1 Стартујте Windows.
- 2 Убаците CD-ROM диск из комерцијалног пакета производа у CD-ROM јединицу свог PC рачунара.
- 3 CD-ROM би требало да стартује аутоматски. У супротном, отворите Windows Explorer и одаберите ону CD-ROM јединицу у коју је убачен CD-ROM диск. Кликните десним тастером миша на иконицу Nokia Audio Manager и одаберите Autorun.
- 4 Пратите инсталациона упутства која се приказују на екрану рачунара да бисте успешно извршили инсталацију.
- 5 Пошто се инсталација програма заврши, у Programs (Програми) се додаје фолдер Nokia Audio Manager.



Напомена: Након инсталације програма Nokia Audio Manager, неопходно је ресетовати рачунар.

Меморисање CD нумера користећи Nokia Audio Manager

На PC рачунару отворите програм Nokia Audio Manager; приказује се почетна маска.

- 1 Убаците музички CD у CD јединицу вашег PC рачунара, и кликните иконицу *CD Player*. Стандардно се приказују подаци о свим нумерама.
- 2 Да нумере меморисхете, одаберите их, па кликните на *Save tracks*.



Напомена: Немојте вадити CD диск све док се операција меморисања не заврши. На статус траци се може видети колико ће приближно трајати меморисање, уписивање, нумера.

- 3 Да меморисане нумере пребаците у *Music Studio*, кликните *+ Add*, одаберите жељене нумере, па кликните на *Open*.

Сада можете нумере из *Music Studio* пребацити у своју **N-Gage** играчку конзолу.

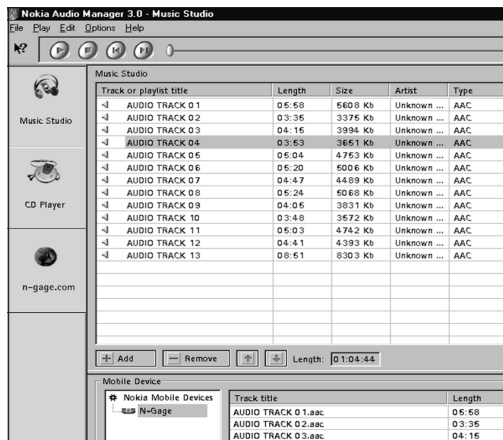
Пребацивање музичких нумера у конзолу

- 1 Меморисхите нумере и листе нумера у модулу *Music Studio* програма тхе Nokia Audio Manager; за више информација видите претходно поглавље или Помоћ у програму Nokia Audio Manager.



Напомена: Проверите да су компатибилни PC рачунар и играчка конзола повезани испорученим USB каблом. Видите 'Прикључивање и употреба испоручених каблова', стр. 16.

- На PC рачунару отворите програм Nokia Audio Manager; приказује се почетна маска.
- Кликните на иконицу у делу Mobile device модула *Music Studio*.
- Одаберите нумере или листе нумера које желите да пребаците у меморијску картицу своје играчке конзоле. маркирајте, истакните, жељене нумере или листе нумера тако што ћете кликнути на њих.



- Кликните на *Transfer to device*.

Ако одаберете више музике него што може да стане на меморијску картицу играчке конзоле, пријавиће Вам се грешка. Деселекујте неке одабране музичке нумере да избор одговара расположивом простору.

Пребацавање користећи Windows Explorer

Windows Explorer можете да користите за преношење музичких нумера формата MP3 и AAC на меморијску картицу своје играчке конзоле.



Напомена: Проверите да су компатибилни PC рачунар и играчка конзола повезани испорученим USB каблом. Видите 'Прикључивање и употреба испоручених каблова', стр. 16.

- Отворите Windows Explorer и прикажите дискове PC рачунара. Један од дискова са словним ознакама би требало да буде **Nokia N-Gage** игре децк (Local Disk). Кликните на њега да Вам се прикаже прозор у којем се даје садржај меморијске картице играчке конзоле.
- Отворите други Windows Explorer и прикажите садржај фолдера на PC рачунару из којег желите да пребаците MP3 или .AAC нумере.
- Одаберите нумере на компатибилном PC рачунару које желите да пребаците у играчку конзолу и превуците их у први прозор. Нумере ће се пребацити у играчку конзолу на којој ћете моћи да их слушате користећи *Muzički centar*. Пре пребацавања нумера користећи Windows Explorer, проверите величину одабраних датотека које желите да пребаците. Пренос 1 MB траје приближно 10 секунди. Немојте прекидати

пребацавање нити ископчавати кабл пре него што се процес комплетно не заврши.



Важно! Windows Explorer може евентуално да јави да је пренос завршен пре времена неопходног за пренос. То не мора да значи да је пренос заиста извршен, зато дајте приближно 10 секунди за пренос 1 MB садржаја. Ако се пребацавање прекине раније, датотеке се можда неће пребацити.



Напомена: Датотеке које су пренешене користећи Windows Explorer се не приказују у прозору Nokia Audio Manager Mobile Device.

Ако одаберете више музике него што може да стане на меморијску картицу играчке конзоле, пријавиће Вам се грешка. Избаците неке нумере па покушајте поново.

Прозор n-gage.com

Nokia Audio Manager нуди и прозор за претраживање Интернета. Подразумевано, у њему је n-gage.com почетна страна. У поље за адресу може се унети било која URL адреса. Да бисте могли да тражите садржаје на Интернету, одабрана локација мора да има софтвер за претраживање (search engine). Нумере са Интернета се морају прво преузети у PC рачунар пре него што се буду могле додати у прозор *MusicStudio* ради пребацавања у играчку конзолу.

Остале могућности

Подржани формати музичких нумера

Nokia Audio Manager подржава MP3 музичке нумере и M3U листе нумера. Листе нумера се могу формирати у *MusicStudio*. Када се одабере да се пребаца листа нумера у меморијску картицу играчке конзоле, пребацују се само нумере које су дате у њој. Нумере креиране у модулу *CD Player* имају наставак .AAC. Ове датотеке се могу слушати на PC рачунару користећи Nokia Audio Manager, као и пребацити у меморијску картицу играчке конзоле.

Измене поља нумера на компатибилном PC рачунару

Када су нумере или листе нумера приказане у *MusicStudio*, могуће је мењати информације, податке, о нумери и извођачу. За више детаља видите Помоћ у програму Nokia Audio Manager.



5. Подешавања

↩ Идите у **Мени** → **Алатке** → **Подешавања**.

Мењање општих подешавања

- 1 Дођите до групе подешавања и притисните да је отворите.
- 2 Дођите до параметра који желите да промените и притисните да:
 - прелазите са једне опције на другу ако постоје само две (**Укључено/Искључено**).
 - отворите листу опција или едитор.
 - отворите приказ клизача; притисните или да повећате односно смањите вредност.

Подешавања aparata



Опште

- *Jezik aparata* – Можете променити језик екранских текстова. Ова промена ће утицати и на формат датума и времена као и на сепараторе, нпр. у децималним бројевима. Ако одаберете *Automatski* играчка конзола бира језик на основу података у SIM картици. По промени језика екранских приказа морате рестартовати играчку конзолу.



Напомена: Промена опције *Jezik aparata* или *Jezik pisanja* односи се на све апликације у вашој играчкој конзоли и важи све до поновне промене.


- *Jezik pisanja* – Можете променити језик на коме ћете уносити текстове (језик писања). Промена језика утиче на:
 - карактере који ће бити на располагању на тастерима (–),
 - речник за интуитивни унос текста који ће се користити, и
 - специјалне карактере који су на располагању на тастерима и .



Пример: Ви користите играчку конзолу на којој су екрански текстови на енглеском језику али желите да све своје поруке пишете на француском. Пошто промените језик, речник за интуитивни унос текста тражи речи на француском и најчешћи специјални карактери и знаци интерпункције који се користе у француском језику биће Вам на располагању кад притиснете тастере и .




Савет! Ову измену можете направити и у неким едиторима. Притисните и изаберите → *Jezik pisanja*.

- *Rečnik* – Да интуитивни начин уноса текста поставите на *Uključeno* или *Isključeno* за све едиторе у играчкој конзоли. Ову опцију такође можете променити и док сте у едитору. Притисните  и изаберите → *Rečnik* → *Uključi rečnik* или *Isključeno*.





Напомена: Речник интуитивног уноса текста није на располагању за све језике.

- *Pozdrav ili logo* – Притисните  да отворите подешавања. Поздрав или лого се појављују на кратко при сваком укључивању играчке конзоле. Изаберите *Primarni* ако желите да користите стандардну, подразумевану слику. Изаберите *Tekst* да напишете поздравну поруку (макс. 50 слова). Изаберите *Slika* да изаберете фотографију или слику из *Slike*.
- *Fabrički podešeno* – Неке од опција и параметара можете да вратите на првобитне вредности. За то Вам је потребна шифра блокаде. Видите стр. 50. По ресетовању подешавања, играчкој конзоли ће можда требати дуже да се укључи.



Напомена: Сва документа и датотеке које сте креирали остају у пређашњем стању.

Pasivni režim

- *Slika za pozadinu* – За позадинску слику у пасивном режиму можете одабрати било коју слику. Изаберите *Da* да слику изаберете из *Slike*.
- *Levi selekt. taster* и *Desni selekt. taster* – Можете променити пречице које се у пасивном режиму појављују изнад левог  односно десног .

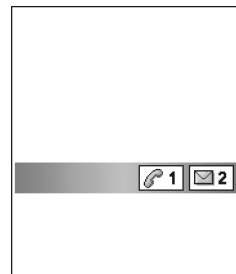
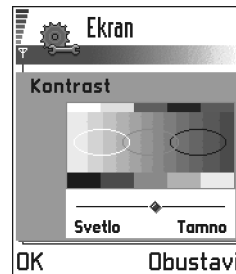
селекторског тастера. Поред апликација, пречица се може односити и на неку функцију, нпр. *Nova poruka*.



Напомена: Не можете имати пречицу за неку апликацију коју сте сами инсталисали.

Ekran


- *Kontrast* – Да промените контраст дисплеја на светлије или тамније.
- *Paleta boja* – Да промените боје које се користе на дисплеју.
- *Skrin seјver posle* – Скрин сејвер се активира после истека подешеног времена. Када је скрин сејвер активиран, дисплеј је празан и види се трака скрин сејвера.
 - Да деактивирате скрин сејвер, притисните било који тастер.
- *Skrin seјver* – Изаберите шта се приказује на скрин сејвер траци: време и датум или неки текст који сте сами написали. Место и боја позадине траке скрин сејвера се мења на сваки минут. Такође, скрин сејвер се мења и да би



приказао број нових порука или пропуштених позива.

Podešavanja poziva



 **Напомена:** Да промените опције преусмеравања позива, идите у **Meni** → **Alatke** → **Preus. poziva**. Видите 'Подешавања преусмеравања позива', стр. 22.


Slanje svog broja

- Овај мрежни сервис Вам омогућава да подесите да се ваш број приказује (*Da*) или не приказује (*Ne*) особи коју позивате. Или, ову опцију може да одређује и сам оператор мреже или провајдер код кога имате претплату (*Određuje mreža*).

Poziv na čekanju: (мрежни сервис)

- У току активног разговора мрежа ће Вас упозоравати о новом долазном позиву. Одаберите: *Aktiviraj* да мрежа активира сервис позива на чекању, *Poništi* да је мрежа деактивира или *Proveri status* да проверите да ли је функција активна или не.

Auto. pon. biranje



- Када је ова функција укључена, ваша играчка конзола ће после неуспелог бирања покушавати још највише десет пута да успостави везу. Притисните  да прекинете аутоматско поновно бирање.

Statistika poziva




- Активирајте ову опцију ако желите да конзола на кратко приказује трајање и цену последњег позива.

Да би се цена приказивала неопходно је да је *Ogranič. cene poziva* активирано за вашу SIM картицу. Видите стр. 24.

Brzo biranje


- Одаберите *Uključeno* и бројеве телефона додељене тастерима за брзо бирање ( - ) можете позивати притиском и држањем одговарајућег нумеричког тастера. Видите и 'Додела тастера за брзо бирање', стр. 59.

Odgovor svakim tast.

- Одаберите *Uključeno* и долазни позив можете примити кратким притиском било ког тастера, осим ,  и .


Aktivna linija (мрежни сервис)

- Ова опција се приказује само ако SIM картица подржава два претплатничка броја, тј. две телефонске линије. Одаберите коју линију (*Linija 1* или *Linija 2*) желите да користите за позивање и слање текстуалних порука. Без обзира на одабрану линију, долазне позиве ћете моћи преузимати на обе линије.

 **Напомена:** Нећете моћи позивати уколико одаберете *Linija 2*, а нисте претплаћени на овај мрежни сервис.

Да спречите избор линије, одаберите *Promena linije* → *Onemogućiti* ако то ваша SIM картица подржава. Да бисте променили ову опцију неопходан Вам је PIN2 код.



Савет: За прелазак са једне линије на другу, притисните и држите  у пасивном режиму.

Podešavanja veze






Опште информације о везама за пренос података и приступним тачкама



Глосар: Приступна тачка – Место где ваш телефон улази на Интернет користећи везу за пренос података или везу за пренос пакетираних података. Приступне тачке могу нудити, рецимо, комерцијални Интернет провајдери (ISP), провајдери сервиса за мобилне уређаје или оператори комуникационе мреже.

Да дефинишете параметре приступних тачака, идите у **Podešavanja** → *Podešavanja veze* → *Pristupne tačke*.

За повезивање на приступну тачку неопходна је веза за пренос података. Ваша играчка конзола подржава три врсте веза за пренос података:

- GSM дата веза ()
- GSM дата веза високог протока () и
- (GPRS) веза за пренос пакетираних података ()

Постоје три различите класе приступних тачака које можете дефинисати: MMS приступна тачка, веб приступна тачка и Интернет приступна тачка (IAP).

Проверите са својим провајдером која врста приступне тачке је потребна за сервис којем желите да приступите. Неопходно је да поставите параметре приступне тачке ако желите да, на пример,

- шаљете и примате мултимедија поруке,
- шаљете и примате е-маил поруке,
- приказујете веб стране,
- преузимате Java™ апликације,
- користите Преносач слика, или
- да користите играчку конзолу као модем.

Видите и 'Индикатори везе за пренос података', стр. 10.

GSM дата везе

GSM дата веза омогућава брзине преноса података до максимално 14,4 Kbps. За детаље у вези расположивости и претплате на услуге за пренос података, обратите се свом оператору мреже или провајдеру.

Минимални параметри неопходни за успостављање дата везе

- Да унесете групу најосновнијих параметара GSM дата везе, идите у *Podešavanja* → *Podešavanja veze* → *Pristupne tačke* и одаберите **Опције** → *Nova pristup. tačka*. Попуните следеће: *Nosač podataka: GSM podaci, Pristupni broj, Tip veze: Stalna, Način prenosa pod: Analogno* и *Maks. brzina prenosa: Automatski*.

Дата веза високог протока (HSCSD, комутирани пренос података великим брзинама)



Глосар: HSD, дата веза високог протока, омогућава брзине преноса до максимално 43,2 Kbps.

За детаље у вези расположивости и претплате на HSD услуге (дата везе високог протока) обратите се свом оператору мреже или провајдеру.



Напомена: Слање података у HSCSD режиму брже празни батерију од стандардних дата и говорних позива пошто играчка конзола чешће шаље податке на мрежу.

Пакетирани подаци (GPRS, Бежични пакетни пренос података)



Глосар: Пакетирани подаци, или Бежични пакетни пренос података (GPRS), користи технологију пакета података којом се садржај шаље у кратким блоковима података преко мреже мобилне телефоније.

Минимални параметри неопходни за успостављање везе за пакетни пренос података

- Морате се претплатити на GPRS сервис, услуге. За детаље у вези расположивости и претплате на GPRS услуге обратите се свом оператору мреже или провајдеру.
- Идите у **Подешавања**→ *Подешавања везе*→ *Пристапне тачке* и одаберите **Опције**→ *Nova pristup. tačka*. Попуните следеће: *Nosač podataka: GPRS* и *Ime pristupne tačke*: унесите име које сте добили од провајдера. За додатне информације, видите *'Креирање пристапне тачке'*, стр. 45.

Плаћање за апликације и везу за пакетни пренос података

И остварена GPRS веза и апликација која се користи преко такве везе, на пример коришћење веб сервиса, слање и пријем података и текстуалних порука се наплаћују. За детаљније податке о ценама обратите се свом оператору мреже или добављачу услуга. Видите и *'Мерач пакета података и мерач везе'*, стр. 26.

Креирање пристапне тачке

Опције у Листи пристапних тачака: *Izmeni, Nova pristup. tačka, Obrisati, Pomoć* и *Izadi*.

У вашој играчкој конзоли су можда већ подешени параметри неке пристапне тачке. Или, параметре пристапне тачке можете примити као поруку од неког провајдера. Видите *'Примање смарт порука'*, стр. 84.

Ако није дефинисана ниједна пристапна тачка, када отворите *Pristupne tačke* бићете питани да ли желите да је креирате.


Ако већ постоје дефинисане пристапне тачке, да креирате нову, одаберите **Опције**→ *Nova pristup. tačka*→ па одаберите:

- *Koristi primarno par.* да користите подразумеване, примарне параметре. Унесите потребне измене и притисните **Nazad** да избор меморишете.

- *Koristi postojeće par.* да користите постојеће параметре као основу за нову приступну тачку. Отвара се листа постојећих приступних тачака. Одаберите једну и притисните **OK**. Отварају се параметри приступне тачке у којима су нека поља већ попуњена.



Измене приступне тачке

Када отворите Приступне тачке, отвара се листа већ постојећих приступних тачака. Дођите до приступне тачке коју желите да измените и притисните .


Брисање приступне тачке


У листи приступних тачака дођите до оне коју желите да уклоните и одаберите **Opcije** → **Obrisati**.

Prístupne tačke


Опције при изменама приступне тачке: *Promeni*, *Napredni parametri*, *Pomoć i Izadi*.

Овде ћете видети кратка објашњења за сваки параметар који је неопходан за различите врсте дата веза и приступне тачке.

 **Напомена:** Започните попуњавање података, параметара, редом од почетка пошто, зависно од тога коју врсту везе за пренос података одаберете (*Nosač podataka*) и од тога да ли је неопходно да унесете *IP adr. mrežnog prol.*, само одређена поља ће се отварати.


 **Напомена:** Придржавајте се пажљиво упутстава која добијете од свог провајдера.

- *Ime konekcije* – Дајте дескриптивни назив конекције.
- *Nosač podataka* – Опције су: *GSM podaci*, *Brzi GSM* и *GPRS*. Зависно од одабране дата конекције, на располагању ће бити одређени параметри. Попуните сва поља означена као **Mora biti uneto** или црвеном звездом. Остала поља могу бити остављена празна, осим ако ваш провајдер не захтева супротно.

 **Напомена:** Да бисте могли користити везу за пренос података, ваш провајдер мора да подржава тај сервис и да га евентуално активира за вашу SIM картицу.

- *Ime pristupne tačke* (само за пакетирани податке) – Име приступне тачке је потребно да би се могла успоставити веза на GPRS мрежу. APN адресу, име приступне тачке, добијате од свог оператора мреже или од провајдера.
- *Pristupni broj* (само за GSM податке и брзи GSM) – Телефонски број за бирање приступне тачке.
- *Korisničko ime* – Упишите корисничко име, ако то захтева ваш провајдер. Корисничко име је потребно

за успостављање дата везе и обично га добијате од провајдера. Корисничко име углавном разликује велика и мала слова.

- *Traži lozinku* – Ако морате да уносите лозинку при свакој пријави на сервер, или ако не желите да лозинку меморишете у своју конзолу, одаберите *Da*.
- *Lozinka* – Лозинка је потребна за успостављање дата везе и обично је добијате од провајдера. Лозинка углавном разликује велика и мала слова. Док уписујете лозинку, карактери се приказују само на кратко а затим прелазе у звездице (*). Најлакши начин уноса цифара је притиснути  па одабрати *Ubaci broj* а затим наставити са уносом слова.
- *Verifikacija autentič* – *Normalna* / *Bezbedna*.
- *IP adr. mrežnog prol.* – IP адреса коју користи дати веб мрежни пролаз (гејтвеј).
- *Početna strana* – Зависно од тога која подешавања вршите, унесите:
 - адресу сервиса, или
 - адресу центра за размену мултимедија порука (MMS).
- *Bezbednost veze* Одаберите да ли ће се у вези користити TLS (заштита транспортног слоја). Придржавајте се инструкција које добијете од свог провајдера.
- *Tip veze* – *Stalna* / *Privremena*.
- *Način prenosa pod.* (само за GSM и брзе GSM податке) – *Analogno*, *ISDN v.110* или *ISDN v.120* – одређује да ли ваша играчка конзола користи аналогну или

дигиталну везу. Овај параметар зависи и од вашег оператора GSM мреже и од Интернет провајдера пошто неке GSM мреже не подржавају одређене типове ISDN веза. За детаљније информације обратите се свом Интернет провајдеру. Ако су ISDN везе на располагању, њима се веза успоставља знатно брже него аналогним путем.







Глосар: ISDN конекција, веза, је начин успостављања везе за пренос података између ваше играчке конзоле и приступне тачке. ISDN везе су дигиталне на целом свом путу и као такве омогућавају брже прикључивање и веће брзине преноса података од аналогних веза. Да бисте могли користити ISDN везу и ваш Интернет провајдер и оператор комуникационе мреже морају да је подржавају.

- *Maks. brzina prenosa* (само за GSM и брзи GSM) – Опције су *Automatski* / 9600 / 14400 / 19200 / 28800 / 38400 / 43200, зависно од тога шта сте одабрали у оквиру *Tip veze* и *Način prenosa pod.* Ова опција Вам омогућава да ограничите максималну брзину преноса када се користи веза високог протока (HSD). Веће брзине преноса могу бити скупље, зависно од провајдера мреже.





Напомена: Горње брзине представљају максималне брзине на којима ће ваша веза радити. У току везе, радна брзина може бити нижа, зависно од услова у мрежи.

 **Савет!** У току писања, притисните  да отворите табелу специјалних карактера. За размак притисните .

 **Савет!** Видите и 'Подешавања неопходна за размену мултимедија порука', стр. 79, 'Подешавања неопходна за е-маил', стр. 81 и 'Подешавање играчке конзоле за претраживање', стр. 112.

Опције→ Напредни параметри


- *IP adresa aparata* - IP адреса ваше играчке конзоле.
- *Primarni DNS*: - IP адреса примарног DNS сервера.
-  **Глосар:** DNS - Сервис имена домена. Ово је Интернет сервис који преводи имена домена облика **www.nokia.com** у IP адресе облика **192.100.124.195**.
- *Sekundarni DNS*: - IP адреса секундарног DNS сервера.

 **Напомена:** Ако је потребно да унесете *IP adresa aparata*, *Primarni DNS* или *Sekundarni DNS*: за њих се обратите свом Интернет провајдеру.

Напредни параметри ће бити приказани ако сте за тип везе одабрали дата веза или дата веза високог протока:


- *Povratni poziv* - Ова опција омогућава да после вашег иницијалног позива, сервер позове Вас (тзв. колбек сервис). Обратите се свом провајдеру за претплату на тај сервис.

- *Povratni poziv na* - Опције су *Broj servera* / *Drugi broj*. Обратите се свом провајдеру коју опцију да поставите; то зависи од конфигурације провајдера.
- *Broj za povratni poz.* - Укуцајте телефонски број за дата везе своје играчке конзоле који користи сервер за повратни позив. Обично је то онај број који ваша играчка конзола користи за дата везе.
- *Koristi PPP kompres.* - Када је постављено *Da* пренос података је бржи, ако то подржава удаљени (позвани) PPP сервер. Ако имате проблема у успостављању везе, покушајте са опцијом *Ne*. Обратите се свом провајдеру за савет.

 **Глосар:** PPP (Point-to-Point Protocol) - уобичајени протокол мрежног софтвера који омогућава да се сваки рачунар са модемом и телефонском линијом директно прикључује на Интернет.

- *Koristi prijavni proc.* - Опције су *Da* / *Ne*.
- *Prijavna procedura* - Унесите пријавну процедуру.
- *Inicijalizacija mod.* (секвенца за иницијализацију модема) - Контролише вашу играчку конзолу преко АТ модемских инструкција. Ако је потребно, унесите карактере које одреди оператор GSM мреже или Интернет провајдер.

GPRS

 Идите у **Подешавања**→ *Подешавања везе*→ *GPRS*.

Подешавања GPRS важе за све приступне тачке које користе пакетни пренос података.

GPRS veza – Ако одаберете *Čim ima signal* а налазите се у мрежи која подржава пакетирани пренос података, ваша играчка конзола се пријављује на GPRS мрежу и слање текстуалних порука ће се обављати преко GPRS мреже. Такође је брже и започињање самог коришћења дата везе, рецимо, за слање и пријем е-маил порука. Ако одаберете *Po potrebi* ваша играчка конзола ће користити пакетирани пренос података само ако стартујете неку апликацију или процедуру која то захтева.

Pristupna tačka – Име приступне тачке је потребно када желите да своју играчку конзолу користите са рачунаром као модем за пакетирани пренос података. За детаљније информације о модемским везама, видите стр. 130.



Напомена: Ако нема GPRS покривања а одабрали сте *Čim ima signal* конзола ће повремено покушавати да успостави везу за пакетирани пренос података.

Prenos podataka

➡ Идите у **Podешavanja** → **Podешavanja veze** → **Prenos podataka**.

Подешавања преноса података важе за све приступне тачке које користе дата везе и везе за пренос података високог протока (HSD).

Dužina veze – Ако нема размене података, дата веза се аутоматски раскида после одређеног временског

периода. Опције су *Određuje koris*, у ком случају Ви сами уносите тај период времена, или *Neograničeno*.

Datum i vreme



- Подешавања датума и времена Вам омогућавају да одредите датум и време које ће се користити у вашој играчкој конзоли као и да промените формат приказа датума и времена и сепараторе. Одаберите *Vista sata* → *Analogni* или *Digitalni* да промените врсту сата која се приказује у пасивном режиму. Одаберите *Autom. ažuriranje vr*: ако желите да мобилна мрежа ажурира време, датум и временску зону ваше играчке конзоле (мрежни сервис).



Напомена: Да би се опција *Autom. ažuriranje vr* активирала, неопходно је рестартовати играчку конзолу.



Савет! Видите и Подешавања језика; стр. 41.

Bezbednost




Aparat i SIM

Објашњења за разне сигурносне шифре које могу бити потребне:

- **PIN код (4 до 8 цифара)** – PIN код (Лични идентификациони број) од неовлашћеног коришћења штити вашу SIM картицу. PIN код се обично испоручује уз SIM картицу.


После три узастопна погрешна уноса, PIN код се блокира. Ако је PIN код блокиран, потребно га је деблокирати пре него што поново budete могли користити SIM картицу. Видите информације о PUK коду.

- **PIN 2 код (4 до 8 цифара)** – PIN 2 код, који се испоручује уз неке SIM картице, је неопходан за приступ одређеним функцијама као што су мерачи трошка позива.
- **Шифра блокаде (5 цифара)** – Шифра блокаде се може користити да се закључа играчка конзола и тастатура, како би се спречила неовлашћена употреба.

 **Напомена:** Фабрички подешена шифра блокаде је **12345**. Промените шифру блокаде како бисте спречили неовлашћено коришћење своје играчке конзоле. Нову шифру чувајте у тајности и на безбедном месту, даље од своје играчке конзоле.

- **PUK и PUK2 кодови (8 цифара)** – PUK (Лична шифра за деблокаду) код је неопходан за измену блокираног PIN кода. PUK2 код је потребан за промену блокираног PIN2 кода. Ако ове кодове нисте добили са SIM картицом, за њих се обратите оператору мреже чију картицу имате у својој играчкој конзоли.


Имате могућност измене следећих кодова: шифра блокаде, PIN код и PIN2 код. Ови кодови могу садржати само цифре **0** до **9**.

 **Напомена:** Избегавајте коришћење приступних кодова сличних бројевима за случај нужде, као што је 112, како бисте спречили њихово ненамерно бирање.

PIN kod zahtev – Када је активиран PIN код захтев, играчка конзола захтева његово уношење при сваком укључивању. Имајте на уму да деактивирање PIN код захтева није допуштено код неких SIM картица.

PIN kod | PIN2 kod | Šifra blokade – Отворите ако желите да промените шифре.



Савет! Да играчку конзолу блокирате ручно, притисните . Отвара се листа команди. Одаберите *Blokiraj aparat*.

Vreme autoblokade – Можете подесити време аутоблокаде, тј. период после којег се играчка конзола аутоматски блокира, и може се користити само ако се унесе исправна шифра блокаде. Унесите вредност кашњења у минутима или одаберите *Isključeno* да искључите време кашњења аутоблокаде.

- Да своју играчку конзолу деблокирате, унесите шифру блокаде.



Напомена: Када је играчка конзола блокирана, могући су позиви броја за хитне случајеве који је програмиран у њој (нпр., 112 или неки други званични број за хитне случајеве).

Provera promene SIM – Одаберите *Da* ако желите да ваша играчка конзола захтева шифру блокаде када се убаца нова, непозната SIM картица. Играчка конзола прави

листу SIM картица које се препознају као власникове картице.

➡ Да видите листу бројева за фиксно бирање идите у *Meni*→ *SIM*→ *Fikсно biranje*.

Опције у приказу Фиксно бирање: *Otvori*, *Pozovi*, *Novo ime*, *Izmeni*, *Obrisi*, *Dodaj u Adresar*, *Dodaj iz Adresara*, *Pomoć* и *Izadi*.

Fikсно biranje – Имате могућност, уколико то ваша SIM картица подржава, да ограничите одлазне позиве са своје играчке конзоле само на одабране бројеве. За то Вам је потребан PIN2 код. Када је ова функција активирана, можете позивати само бројеве који се налазе у листи фиксног бирања или бројеве који имају једну или више истих почетних цифара као неки број у листи.

➡ **Напомена:** Када је укључено фиксно бирање, у неким мрежама може бити могуће звати извесне бројеве службе помоћи (на пр. 112 или други званични број службе помоћи).

- Да додате нове бројеве у листу фиксног бирања, одаберите **Опције**→ *Novo ime* или *Dodaj iz Adresara*.


Zatvorena grupa kor. (мрежни сервис) – Можете дефинисати групу особа коју једину можете позивати и само од ње примати позиве. За детаљније информације, обратите се свом оператору мреже или добављачу услуга. Одаберите: *Primarno* да активирате подразумевану групу уговорену са оператором мреже, *Uključeno* ако желите да користите другу групу


(неопходно је да знате индексни број групе), или *Isključeno*.


➡ **Напомена:** Када су позиви ограничени на Затворене групе корисника, у неким мрежама може бити могуће звати извесне бројеве службе помоћи (на пр. 112 или други званични број за хитне позиве).

Potvrda SIM servisa (мрежни сервис) – Да подесите своју играчку конзолу да приказује потврду када користите неку услугу, сервис SIM картице.

Rad sa sertifikatima

У главном приказу Рад са сертификатима можете видети листу сертификата овластилаца који су меморисани у вашој играчкој конзоли. Притисните  да, ако их има, погледате листу својих корисничких сертификата.

 **Глосар:** Сертификате овластиоца користе неки веб сервиси, као што су банкарске услуге, ради провере потписа или серверских сертификата, или пак других сертификата овластиоца.

 **Глосар:** Корисничке сертификате корисник добија од Даваоца сертификата (CA).

Опције у главном приказу Рад са сертификатима: *Detalji sertifikata*, *Obrisi*, *Podeš. prihvatanja*, *Markiraj/Demarkiraj*, *Pomoć* и *Izadi*.

Потребно је користити дигиталне сертификате ако:

- желите да се повежете на онлајн банкарске или друге сајтове, или на удаљени сервер ради обављања радњи које подразумевају пренос поверљивих података, или
- желите да умањите ризик од вируса и другог опасног софтвера и да будете сигурни у аутентичност софтвера када га преузимате и инсталишете.



Глосар: Дигитални сертификати се користе за проверу порекла веб страна и инсталисаног софтвера. Међутим, они могу бити поуздани само ако се за порекло сертификата зна да је аутентично.



Важно: Постојање неког сертификата само по себи не пружа никакву заштиту; модул за рад са сертификатима мора садржати исправне, аутентичне и проверене сертификате да би се обезбедила повећана безбедност.

Преглед детаља сертификата – провера аутентичности

У аутентичност неког веб гејтвеја (мрежног пролаза) или неког сервера можете бити сигурни само када су идентитет ("потпис") и период важења сертификата неког веб гејтвеја или сервера проверени.

На дисплеју играчке конзоле бићете обавештени:

- ако идентитет веб сервера или гејтвеја није аутентичан, или
- ако у својој играчкој конзоли немате исправан сертификат безбедности.

Да проверите детаље сертификата, дођите до сертификата и одаберите **Опције**→ *Detalji sertifikata*. Када отворите детаље сертификата, модул за рад са сертификатима проверава ваљаност сертификата и може се појавити једно од наредних обавештења:

- *Sertifikat nije prihvaćen* – Нисте подесили ниједну апликацију да користи (прихвата) дати сертификат. За детаљније информације, погледајте наредно поглавље 'Промена подешавања прихватања сертификата овластиоца'.
- *Sertifikat istekao* – Период важности датог сертификата је истекао.
- *Sertifikat još uvek ne važi* – Период важности одабраног сертификата још није започео.
- *Sertifikat oštećen* – Сертификат је неупотребљив. Обратите се издаваоцу сертификата.




Важно: Сертификати имају ограничени рок трајања. Ако се прикаже *Sertifikat istekao* или *Sertifikat još uvek ne važi* мада би требало да је важећи, проверите да ли су исправно подешени датум и време у вашој играчкој конзоли.

Промена подешавања прихватања сертификата овластиоца

- Дођите до сертификата овластиоца и одаберите **Опције**→ *Podeš. prihvatanja*. Зависно од сертификата, приказује се листа апликација које могу да користе одабрани сертификат. На пример: *Servisi / Da* – сертификат је у стању да верификује сајтове.

Menadžer programa / Da – сертификат је у стању да верификује порекло новог софтвера.

Internet / Da – сертификат је у стању да верификује e-маил сервере и сервере са сликама.


 **Важно:** Пре измена ових параметара, морате се уверити да заиста можете прихватити и веровати у власника сертификата, као и да сертификат заиста припада назначеном власнику.

Zabrana poz. (мрежни сервис)





Забрана позива Вам пружа могућност ограничења пријема и упућивања позива вашом играчком конзолом. За ово Вам је неопходна шифра забране позива (barring password) коју добијате од свог провајдера.

- 1 Дођите до једне од опција забране.
- 2 Одаберите **Опције** → *Aktiviraj* да од мреже захтевате да активира забрану позива, *Poništi* да одабрану забрану позива искључи, или *Proveri status* да проверите да ли су позиви забрањени или не.
- Одаберите **Опције** → *Poništi sve zabrane* да поништите све активне забране позива.
- Одаберите **Опције** → *Promeni šifru zab.* да промените шифру забране позива.

 **Напомена:** Када је постављена забрана позива, у неким мрежама је могуће звати извесне бројеве

службе помоћи (на пр. 112 или други званични број службе помоћи).

 **Напомена:** Забрана позива се односи на све позиве, укључујући и везе за пренос података.

 **Напомена:** Не можете имати истовремено активну забрану долазних позива и преусмеравање позива. Видите "Подешавања преусмеравања позива", стр. 22 или "Фиксно бирање", стр. 51.

Mreža



Izbor mreže

- Изаберите *Automatski* да подесите своју играчку конзолу да аутоматски тражи и одабере једну од целуларних мрежа расположивих на вашој локацији, или
- Изаберите *Ručno* ако желите да мрежу бирате ручно из листе мрежа. Ако се веза са ручно одабраном мрежом прекине, играчка конзола ће упозорити тонским алармом грешке и тражити да поново изаберете мрежу. Изабрана мрежа мора да има ролинг споразум са вашом матичном мрежом, тј. са оператором чија се SIM картица налази у вашој играчкој конзоли.



Глосар: Ролинг споразум – Споразум између два или више провајдера комуникационе мреже којим се омогућава корисницима једног провајдера коришћење услуга осталих провајдера.

Prikaz inf. o ćeliji

- Одаберите *Uključeno* да подесите своју играчку конзолу тако да Вас обавештава када се користи у целуларној мрежи која се базира на MCN (микро целуларна мрежа) технологији и да активирате пријем инфо порука.

Podešavanja pribora**Индикатори у пасивном режиму:**

– прикључене су слушалице.




– прикључен је адаптер за слушне апарате.

Дођите до фолдера неког од проширења и отворите подешавања:

- Одаберите *Prim. način rada* да одаберете начин рада који ће се аутоматски активирати када на играчку конзолу прикључите одређено проширење. Видите 'Начини рада', стр. 97.
- Одаберите *Automatski odgovor* да подесите играчку конзолу да аутоматски одговара на долазни позив после пет секунди. Ако је Упозорење на позив постављено на *Jedan pisak* или *Bez zvona* аутоматско примање позива се не може активирати.



6. Адресар

➡ Да отворите Адресар, притисните  у пасивном режиму, или идите у **Meni**→ **Adresar**.

У Адресару можете меморисати и организовати контакт податке као што су имена, телефонски бројеви и адресе.

Адресар користи заједничку меморију. Видите 'Заједничка меморија', стр. 17.

Такође можете додавати и личну мелодију звона, надимак или минијатуру у контакт картицу. Можете формирати групе контаката што Вам омогућава слање текстуалне или е-маил поруке већем броју примацаца истовремено.



Опције Именика адресара:

Otvori, Pozovi, Napiši poruku, Novo ime, Izmeni, Obriši, Dupliraj, Dodaj grupi, Pripada grupama, Markiraj/Demarkiraj, Pošalji, Podaci, Pomoć и Izadi.



Глосар: Надимци могу бити било које изговорене речи, н.пр. име особе. Надимци Вам

омогућавају бирање броја гласним изговарањем речи.

Креирање контакт картица

- 1 Отворите Адресар и одаберите **Опције**→ **Novo ime**→ Отвара се празна контакт картица.
- 2 Попуните поља која желите и притисните **Урађено**. Контакт картица се уписује у меморију играчке конзоле и затвара па је можете видети у именику адресара.


Копирање имена између SIM картице и меморије играчке конзоле

- Да копирате имена и бројеве из SIM картице у меморију играчке конзоле, идите у **Meni**→ **Alatke**→ **SIM imenik**. Одаберите име(на) које желите да копирате па изаберите **Опције**→ **Kopiraj u Adresar**.
- Ако желите да копирате број телефона, факса или пејџера из Адресара у своју SIM картицу, пређите у Адресар, отворите контакт картицу, дођите до

жељеног броја па одаберите **Опције**→ *Kopiraj u SIM imenik*.

Измене контакт картица

Опције у току измена контакт картице: *Dodaj minijaturu* / *Ukloni minijaturu*, *Dodaj podatak*, *Obrisi podatak*, *Izmeni naziv pod.*, *Pomoć* и *Izadi*.




- 1 У именику адресара дођите до контакт картице коју желите да измените па притисните  да је отворите.
- 2 Да измените садржај картице, одаберите **Опције**→ *Izmeni*.
- 3 Да измене сачувате и да се вратите на приказ контакт картице, притисните **Урађено**.

Брисање контакт картица

- У именику адресара дођите до контакт картице коју желите да обришете и одаберите **Опције**→ *Obrisi*.

Да обришете више картица

- 1 Маркирајте картице које желите да обришете. Дођите до имена које желите да обришете и одаберите **Опције**→ *Markiraj*. Контакт картица се штиклира маркером са стране.
- 2 Пошто сте маркирали сва имена која желите да обришете, одаберите **Опције**→ *Obrisi*.

 **Савет!** Више ставки можете маркирати и тако што ћете притиснути и држати  и истовремено притиснути . Видите и стр. 13.

Додавање и избацивање поља контакт картице

- 1 Отворите контакт картицу и одаберите **Опције**→ *Izmeni*.
- 2 Да додате ново поље, одаберите **Опције**→ *Dodaj podatak*.
Да обришете непотребно поље, одаберите **Опције**→ *Obrisi podatak*.
Да измените назив податка, поља контакт картице, одаберите **Опције**→ *Izmeni naziv pod.*

Убацавање слике у контакт картицу

Постоје две врсте слика које можете додати контакт картици. За детаљније објашњење о меморисању слика видите 'Слике и Снимак екрана', стр. 62.



- Да контакт картици додате минијатуру, отворите контакт картицу, одаберите **Опције**→ *Izmeni* па затим одаберите **Опције**→ *Dodaj minijaturu*. Минијатура се приказује и када Вас та особа позива.



Напомена:




Пошто контакт картици додате минијатуру, можете одабрати *Dodaj minijaturu* да слику замените новом,


или *Ukloni minijaturu* да минијатуру уклоните из контакт картице.

- Да слику додате у контакт картицу, отворите картицу па притисните  да отворите приказ Сlike (). Да слику додате, одаберите **Опције** → *Dodaj sliku*.

Приказ контакт картице

Опције у приказу контакт картице када је одабран телефонски број: *Pozovi, Napiši poruku, Izmeni, Obriši, Primarni, Dodaj nadimak / Nadimci, Dodeli brzo biranje / Ukloni brzo biranje, Ton zvona, Kopiraj u SIM imenik, Pošalji, Pomoć* и *Izadi*.



Приказ контакт података () даје све податке унете у контакт картицу. Притисните  да отворите приказ Сlike ().

 **Напомена:** У приказу контакт података дају се само поља која садрже податке. Одаберите **Опције** → *Izmeni* ако желите да видите сва поља и да додате још података за особу.

Додељивање примарних бројева и адреса

Ако за особу, контакт, постоји више телефонских бројева или е-маил адреса, да би се убрзало бирање и слање порука можете дефинисати одређене бројеве и адресе да се користе као подразумевани, примарни.


- Отворите контакт картицу и одаберите **Опције** → *Primarni*. Отвара се помоћни прозор са различитим опцијама.


 **Пример:** Дођите до *Telefonski broj* и притисните **Dodeli**. Приказује се листа телефонских бројева из одабране контакт картице. Дођите до онога који желите да поставите за примарни и притисните . Када се вратите на приказ контакт картице, примарни број ћете видети подвучен.

Бирање гласом


Телефонски број можете позвати и изговарањем надимка који је додат контакт картици. Надимак може бити било која једна или више изговорених речи. Пре употребе бирања гласом имајте на уму:


- Говорни надимци не зависе од језика. Они зависе од гласовних карактеристика говорника.
- Говорни надимци су осетљиви на амбијенталну буку. Снимајте их и њима бирајте у срединама без буке.
- Не прихватају се јако кратка имена. Користите дужа имена и избегавајте слична имена за различите бројеве телефона.


 **Напомена:** Име морате изговорити управо онако како сте то урадили при снимању. Ово може бити тешко, на пример у бучним срединама или у хитним случајевима, зато се немојте ослањати искључиво на бирање гласом у свим ситуацијама.


 **Пример:** За надимак можете користити име особе, на пример "Иванов мобилни".


Додела надимка телефонском броју


 **Напомена:** Надимци се могу додељивати само телефонским бројевима унетим у меморију играчке конзоле. Видите 'Копирање имена између SIM картице и меморије играчке конзоле', стр. 55.

 **Напомена:** Може се имати само један надимак по контакт картици.


- 1 У именику адресара дођите до имена којем желите да доделите надимак па притисните  да отворите контакт картицу.
- 2 Дођите до броја којем желите да доделите надимак и одаберите **Опције** → *Dodaj nadimak*.
- 3 Појављује се текст *Pritisni Start pa govori posle zvučnog signala*.
У току снимања своју играчку конзолу држите мало даље од уста. После сигнала за почетак, разговорно изговорите реч(и) коју желите да снимите као надимак.
 - Притисните **Start** да снимите надимак. Конзола даје звучни сигнал за почетак, и приказује се текст *Sada govori*.
- 4 По завршеном снимању, конзола репродукује снимљени надимак и приказује се текст *Reprodukcija nadimka u toku*. Ако снимак не желите да меморишете, притисните **Prekini**.



- 5 Пошто се надимак успешно меморише, појављује се текст *Nadimak sačuvan* и чује се писак. Символ  се може видети поред броја у контакт картици.


 **Напомена:** Ваша играчка конзола може меморисати до 25 телефонских бројева којима су додељени надимци. Ако се меморија испуни, обришите неке надимке.

 **Савет!** Да видите листу надимака које сте дефинисали, у именику адресара одаберите **Опције** → *Podaci* → *Nadimci*.


Позивање користећи надимак

 **Напомена:** Надимак морате изговорити управо онако како сте то урадили при снимању.

- 1 У пасивном режиму притисните и држите тастер  . Чуће се кратки звучни сигнал и појавиће се текст *Sada govori*.
 - 2 При позивању изговарањем надимка користи се (интерфонски) звучник. Држите своју играчку конзолу мало даље од уста и лица и разговорно изговорите надимак.
 - 3 Конзола репродукује оригинални надимак, приказује име и број и након 1,5 секунде бира број препознатог надимка.
-  **УПОЗОРЕЊЕ!** Не држите конзолу уз уво у току употребе звучника пошто звук може бити прејак.
- Ако конзола репродукује погрешни надимак, или да покушате поново бирање гласом, притисните **Ponovi**.

 **Напомена:** Док нека апликација која користи везу за пренос података или GPRS везу шаље или прима податке не можете позивати гласом. Да позовете користећи надимак, завршите све активне везе за пренос података.

Репродуковање, брисање или промена надимка

Да репродукујете, обришете или измените надимак, отворите контакт картицу, дођите до броја са надимком (означен је са ) и одаберите **Опције** → *Nadimci* → па затим:

- *Preslušaj* – да надимак поново преслушате, или
- *Obrisi* – да обришете надимак, или
- *Promeni* – да снимите нови надимак. Притисните **Start** да снимите.

Додела тастера за брзо бирање

Брзо бирање је брзи начин бирања бројева које често позивате. Осам телефонских бројева може имати додељене тастере за брзо бирање. Нумерички тастер **1** је резервисан за говорну пошту.

- 1 Отворите контакт картицу за коју желите да имате тастер за брзо бирање, па одаберите **Опције** → *Dodeli brzo biranje*. Отвара се мрежасти приказ брзог бирања и приказују се слободни бројеви, нумерички тастери.

- 2 Дођите до неког броја и притисните **Dodeli**. Када се вратите у приказ контакт података, видећете иконицу брзог бирања поред броја.


- Да бисте некога позвали користећи брзо бирање, у **Meni** → **Alatke** → **Podešavanja** → **Podešavanja**

poziva → *Brzo biranje* поставите *Uključeno* затим пређите у пасивни режим па притисните и држите одговарајући тастер за брзо бирање док се веза не започне.



Додавање тона звона за контакт картицу или групу

За сваку контакт картицу и контакт групу можете поставити тон звона. Када Вас та особа или члан групе зове, ваша играчка конзола се оглашава изабраним тоном звона (ако се број позиваоца шаље са позивом и ако га ваша играчка конзола препознаје).

- 1 Притисните  да отворите контакт картицу или идите у листу група и одаберите контакт групу.
- 2 Изаберите **Опције** → *Ton zvona*. Отвара се листа тонова звона.

- 3 Помоћу контролера одаберите тон звона који желите да користите за контакт или групу, па притисните **Izaberi**.
- Да тон звона уклоните, одаберите *Primarni ton* из листе тонова звона.



Напомена: Играчка конзола ће за појединце увек користити тон звона који је најскорије додељен. Тако, ако прво промените тон звона за групу па затим за појединца из те групе, када Вас та особа зове користиће се тон одабран за њу као појединца.

Слање контакт података

- 1 У именику адресара дођите до картице коју желите послати.
- 2 Одаберите **Опције** → *Pošalji* па одаберите начин слања; могућности су: *Kao SMS*, *Kao e-mail* (на располагању једино ако су постављена правилна подешавања, параметри за е-маил), *Kao Bluetooth*. Контакт картица коју желите послати сада постаје визиткарта. За додатне информације погледајте поглавље 'Поруке', као и 'Слање података преко Bluetooth', стр. 127.
- Примљене визиткарте можете додавати у свој именик адресара. Видите 'Примање смарт порука', стр. 84.



Напомена: Контакт подаци, информације, се могу слати и примати само од компатибилних апарата.



Глосар: За слање или примање контакт података користи се термин визиткарта. Визиткарта је контакт картица у форми погодној за слање у краткој поруци, обично у "vCard" формату.


Рад са контакт групама

Можете креирати контакт групе које ћете моћи користити, на пример, као доставне листе за слање текстуалних порука и е-маила. Видите и стр. 59 у вези додавања тона звона групе.

Опције у редном приказу


Групе: *Otvori*, *Nova grupa*, *Obriši*, *Preimenuj*, *Ton zvona*, *Podaci*, *Pomoć* и *Izadi*.

Креирање контакт група


- 1 У именику адресара, притисните  да отворите листу група.
- 2 Изаберите **Опције** → *Nova grupa*.
- 3 Напишите име за групу, или користите подразумевано име, *Grupa*, па притисните **ОК**.




Додавање чланова групи

- 1 У именику адресара дођите до особе коју желите додати групи и одаберите **Опције**→ *Dodaj grupi*.
Отвара се листа расположивих група.
- 2 Дођите до групе којој желите да додате особу па притисните .

Додавање више чланова одједном

- 1 У листи Групе отворите неку групу и одаберите **Опције**→ *Dodaj članove*.
- 2 Дођите до имена и притисните  да га маркирате. Ово поновите за све особе које желите да додате, па притисните **ОК** да их додате у одабрану групу.

Уклањање чланова из групе

- 1 Идите у листу Групе, дођите до групе коју желите да измените па притисните .
- 2 Дођите до контакта, имена, које желите да уклоните и одаберите **Опције**→ *Ukloni iz grupe*.
- 3 Притисните **Да** да контакт уклоните из групе.

Data Import

Податке из календара, адресара и листа обавеза (роковника) из бројних модела Nokia мобилних телефона можете пребацити у своју играчку конзолу користећи програмски пакет PC Suite for Nokia N-Gage и програмски модул Data Import. Упутства за коришћење

програмског пакете се налазе у оквиру онлајн помоћи самог програма PC Suite.

7. Слике и Снимак екрана

Слике



Напомена: Ваша играчка конзола мора да буде укључена да бисте користили ову функцију. Не укључујте играчку конзолу ако је забрањена употреба бежичних уређаја или ако њихова употреба може да проузрокује сметње или опасност.

↔ Идите у **Meni** → **Mediji** → **Sluke**.

Меморисање слика

Програм Слике Вам омогућава да видите, организујете, обришете и пошаљете фотографије и слике које су сачуване у вашој играчкој конзоли. У програму Слике можете организовати слике које стигну у фолдер Примљено у оквиру мултимедија или графичких порука, као прилози уз е-маил поруке, путем Bluetooth везе или које се добију из програма, апликације, Снимак екрана. Пошто слику примите у фолдер Примљено, потребно је да је сачувате у апликацији Слике.

У главном приказу Слике можете видети листу фотографија и фолдера. У листи можете видети:

- датум и време када је нека слика меморисана,
- минијатурну слику, приказ слике,
- број ставки у фолдеру и
- маркицу која приказује да ли се слике или фолдери налазе у меморији играчке конзоле или на меморијској картици, ако је користите.




Опције у Слике: *Otvori, Pošalji, Prenosač slika, Obriši, Premesti u folder, Novi folder, Markiraj/Demarkiraj, Preimenuj, Vidi podatke, Dodaj u Omiljeno, Azuriraj minijature, Pomoć и Izadi.*

Преглед слика





Напомена: Када отворите **Sluke** почетка маркица је меморија играчке конзоле.

- 1 Притисните или за прелазак са једне меморијске маркице на другу.
- 2 Да прелистате слике, притисните и .

- 3 Притисните  да отворите слику. Када је слика отворена, у врху дисплеја видите име слике као и број слика у фолдеру.

Опције у току прегледа слике:
Pošalji, Rotiraj, Uvećaj, Umanji, Pun ekran, Obriši,
Preimenuj, Vidi podatke, Dodaj u Omiljeno Pomoć и Izadi.


Док гледате неку слику, притисак на  или  Вас води на наредну, односно на претходну слику у том фолдеру.


Анимирани GIF датотеке можете гледати на исти начин као остале слике. Анимације се пуштају само једном. Када се анимација заврши, приказује се фиксна слика. Да анимацију погледате поново, морате је прво затворити па онда поново отворити.

Зумирање


- Одаберите **Опције**→
Uvećaj или *Umanji*. У врху дисплеја видите фактор зумирања. Видите и део 'Пречице са тастатуре' даље у овом поглављу.
- Притисните **Nazad** да се вратите у почетни приказ.



 **Напомена:** Фактор зумирања се не памти трајно.

 **Напомена:** У току репродукције GIF анимације није могуће зумирање, увећање.

Пун екран

Када одаберете **Опције**→ *Pun ekran* прозори око слике се губе тако да можете видети већи део слике. Притисните  да се вратите у почетни приказ.










Премештање фокуса

Када зумирате слику или је гледате у пуном екрану, помоћу контролера премештајте фокус лево, десно, горе или доле, када желите да пажљивије погледате један део слике, на пример горњи десни угао.

Ротирање

Одаберите **Опције**→ *Rotiraj*→ *Levo* да ротирате слику за 90 степени у смеру супротном од кретања казаљке на сату, или *Desno* да је ротирате у смеру кретања казаљке на сату. Смер ротације се не памти трајно.


Пречице са тастатуре

- Ротирај:  – супротно од казаљке на сату,  – у смеру казаљке на сату
- Скорулуј:  – горе,  – доле,  – лево,  – десно.
-  – увећај,  – умањи, притисните и држите за повратак у нормални приказ.
-  – прелазак између пуног екрана и нормалног приказа.

Приказ података слике

- Да видите детаљне податке о некој слици, дођите до слике и одаберите **Опције** → *Vidi podatke*. Појављује се листа података:
Format – JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF *Nepodržan* или *Nepoznat*.
Datum и *Vreme* – када је слика направљена или сачувана,
n x n – димензије, величина, слике у пикселима,
Veličina – у бајтима или килобајтима (kB),
Kolor – *Puni kolor*, 65536 боја, 4096 боја, 256 боја, 16 боја, *Skala sive* или *Crno-bela*.


Преуређивање слика и фолдера





- Да уклоните слику или фолдер, дођите до њих и одаберите **Опције** → *Obrisi*.
- Да преименујете слику или фолдер, дођите до слике или фолдера који желите да преименујете и одаберите **Опције** → *Preimenuj*. Напишите ново име, па притисните .

Видите 'Радње заједничке за све апликације', стр. 13 за детаљније информације о формирању фолдера, маркирању и премештању ставки у фолдере.

Слање слика

Слике можете слати компатибилним уређајима користећи разне врсте сервиса размене порука.

- Дођите до слике коју желите да пошаљете и одаберите **Опције** → *Pošalji*.
- Затим одаберите начин слања; опције су: *Kao multimedija*, *Kao e-mail* и *Kao Bluetooth*.
 - Ако одаберете да слику пошаљете у е-маил или мултимедија поруци, отвара се едитор. Притисните  да одаберете примаоца(е) из именика адресара или упишите телефонски број или е-маил адресу примаоца у поље *Za*. Додајте текст или звучни запис, па одаберите **Опције** → *Pošalji*. За детаљније информације погледајте 'Креирање и слање нових порука', стр. 76.
 - Ако слику желите да пошаљете преко Bluetooth везе, за детаљније информације видите део 'Слање података преко Bluetooth', стр. 127.

Савет! Истовремено можете слати више слика путем Bluetooth везе. Да пошаљете више ставки истовремено морате их прво маркирати. Да истовремено маркирате више слика, одаберите **Опције** → *Markiraj/Demarkiraj* или пак притисните и држите  и истовремено притисните  или . Како се крећете тако се поред слика појављују ознаке штиклирања. Да прекинете даље селектовање ставки, престаните са коришћењем контролера, па затим отпустите .

Фолдер Графичке поруке

У фолдеру Графичке поруке наћи ћете вињете које су Вам послате у графичким порукама.

Опције у фолдеру Графичке поруке: *Otvori, Pošalji, Obriši, Markiraj/Demarkiraj, Preimenuj, Vidi podatke, Pomoć и Izadi.*

Ако желите да сачувате вињету примљену у графичкој поруци, идите у **Poruke** → *Primljeno*, отворите поруку па одаберите **Opције** → *Sačuvaj*.

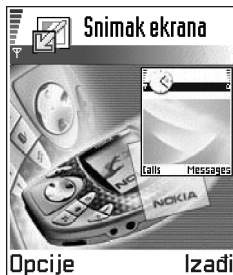
Преглед вињета

- 1 Дођите до вињете коју желите да видите и притисните . Вињета се отвара. Притисните да погледате наредну вињету у фолдеру.
- 2 Притисните **Nazad** да се вратите у главни приказ Вињете.

Снимак екрана

➡ Идите у **Meni** → **Mediji** → **Snimak ekrana**.

Апликација Снимак екрана Вам омогућује да правите снимке екрана своје играчке конзоле. Касније их можете спати својим пријатељима у склопу мултимедија порука. Апликацију Снимак екрана можете оставити да ради у позадини, да се не приказује на екрану, већ да се активира притиском



комбинације тастера коју јој доделите у оквиру Подешавања (примарна, подразумевана, комбинација је +). Видите 'Рад у позадини', стр. 65 и 'Промене подешавања', стр. 66.

Опције у Снимак екрана: *Ostavi aktivno, Podešavanje, Pomoć и Izadi.*

Можете одабрати један од три формата снимка: *JPG niskog kval.*, *JPG visokog kval.* или *MBM*.

- 1 Одаберите **Meni** → **Mediji** → **Snimak ekrana**.
 - 2 Одаберите **Opције** → *Ostavi aktivno*. Приказује се порука "Притисни *Izмене + ko.* за снимак екрана", а апликација се губи са екрана.
 - 3 Притисните + да направите снимак екрана.
- ➡ **Напомена:** Ако понестaje меморије, конзола ће затворити неке апликације. Пре затварања апликације конзола меморише несачуване податке. Видите 'Прелазак са једне апликације на другу', стр. 12.

Рад у позадини

Када одаберете **Opције** → *Ostavi aktivno* апликација нестaje са екрана. Апликација Снимак екрана је још увек активна, не утиче на другу апликацију коју желите да покренете, и омогућује Вам да направите снимак садржаја екрана у сваком моменту (на пример, када играте неку игру) притиском комбинације тастера коју

сте дефинисали у оквиру Подешавања. Видите 'Промене подешавања', стр. 66.

Промене подешавања

Одаберите *Podешavanja* да Вам се отвори листа подешавања која можете дефинисати за апликацију Снимак екрана.

- *Snimak ekrana sa* – Одаберите комбинацију тастера за снимак екрана.
- *Ime foldera* – Напишите описни назив, име, за фолдер слика у који желите да се снимци екрана меморишу.
- *Ime snimka ekrana* – Дајте описни назив, име слике.
- *Kvalitet snimka ek.* – Одаберите један од три формата:
 - *JPG niskog kval.*
 - *JPG visokog kval.*
 - *MBM.*
- *Koristi primarno ime* – Одаберите *Da* ако желите да слику сачувате под именом које сте одредили у оквиру опције *Ime snimka ekrana*. Одаберите *Ne* да за сваки снимак дајете појединачно име (име које сте одредили у оквиру опције *Ime snimka ekrana* се приказује као примарно, подразумевано).

Опције: *Snimak ekrana sa*, *Ime foldera*, *Ime snimka ekrana*, *Kvalitet snimka ek.* и *Koristi primarno ime*.



Напомена: Са истим именом (на пример "Снимак") можете сачувати више снимака.

Снимци ће се меморисати као "Снимак", "Снимак(01)", "Снимак(02)" итд.



8. RealOne Player™



Напомена: Ваша играчка конзола мора да буде укључена да бисте користили ову функцију. Не укључујте играчку конзолу ако је забрањена употреба бежичних уређаја или ако њихова употреба може да проузрокује сметње или опасност.



Идите у **Мени** → **Медија** → **RealOne Player**.

Помоћу RealOne Player™ можете репродуковати медија датотеке меморисане у меморији играчке конзоле или на меморијској картици или пуштати аудио и видео датотеке као и стримовати живи садржај на Интернету.



Глосар: Медија датотеке су видео, музички или аудио клипсови, записи, које можете репродуковати помоћу медија плејера какав је RealOne Player. Датотеке са наставцима 3gp, .mp4, .amr, .rm, .ram, .ra и .rv. су подржане у RealOne Player.

RealOne Player можда не подржава све варијанте подржаних формата. На пример, RealOne Player ће покушати да отвори све .mp4 датотеке. Међутим, неке .mp4 датотеке могу укључивати и садржај који није компатибилан са 3GPP стандардом, па га самим тим ни Nokia N-Gage не подржава. У таквим ситуацијама, отварање може да не успе или да резултира делимичном репродукцијом, или пријавом грешке.

RealOne Player користи заједничку меморију. Видите 'Заједничка меморија', стр. 17.

Опције: Мени Опције приказује различите опције које су условно расположиве и то:

- Када листа не садржи ниједну датотеку, линкове или фолдере: *Otvori, Novi folder, Podešavanja, O proizvodu, Pomoć и Izadi.*
- Када је одабрана ставка нека локална датотека: *Pusti, Otvori, Preimenuj* (ако није маркирана ниједна ставка), *Obrisi, Novi folder, Premesti u folder, Markiraj/Demarkiraj, Pošalji, Dodaj u Omiljeno, Podešavanja, O proizvodu, Pomoć и Izadi.*
- Када је одабрана ставка неки мрежни линк: *Pusti* (ако није маркирана ниједна ставка), *Otvori, Preimenuj, Izmeni link, Obrisi, Novi folder, Premesti u folder, Markiraj/Demarkiraj, Pošalji, Dodaj u Omiljeno, Podešavanja, O proizvodu, Pomoć и Izadi.*
- Када је истакнут неки фолдер: *Otvori folder* (ако није маркирана ниједна ставка), *Otvori, Preimenuj* (ако није отворена ниједна ставка), *Obrisi, Novi folder, Markiraj/Demarkiraj, Podešavanja, O proizvodu, Pomoć и Izadi.*
- Када је одабрано више ставки: *Otvori, Obrisi, Novi folder, Premesti u folder, Markiraj/Demarkiraj, Pošalji,*

Dodaj u Omiljeno, Podešavanja, O proizvodu, Pomoć i Izadi.

Media Guide

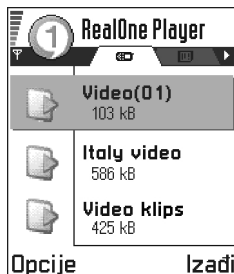
Из RealOne Player модула можете отворити веб страну која садржи Media Guide са линковима ка сајтовима и датотекама за стримовање. Видите 'Стримовање са Интернета', стр. 68.

Репродуковање медија датотека


Можете репродуковати било коју музичку или видео датотеку из листе која се приказује када стартујете RealOne Player, или директно са Интернета.


- Да пустите, репродукујете, медија датотеку која је меморисана у играчкој конзоли или на меморијској картици, отворите RealOne Player, дођите до те датотеке и одаберите **Опције**→*Pusti*.
- Репродуковање медија датотеке директно са Интернета:


1 Одаберите **Опције**→*Otvori*→URL адресу.



2 Унесите URL адресу сајта са којега желите да репродукујете или стримујете неки садржај.

 **Глосар:** Стримовање је репродуковање аудио или видео садржаја у реалном времену, тј. док се он преузима са Интернета, а не тако да се прво меморише као локална датотека.

 **Напомена:** На сајт се не можете повезати ако нисте конфигурисали приступну тачку; видите подешавања *Prim. pristupna tačka*, на стр. 70. Многи провајдери сервиса ће захтевати да користите Интернет приступну тачку (IAP) за своју примарну приступну тачку. Други провајдери допуштају коришћење WAP приступне тачке. Обратите се свом провајдеру сервиса за савет и расположивост услуга.

 **Напомена:** У RealOne Player модулу можете отварати само URL адресе типа *rtsp://*. Не можете отварати адресе типа *http://*, међутим RealOne Player ће препознати *http* линк до *.ram* датотеке пошто је *.ram* датотека текстуална датотека која садржи *rtsp* линк.

Стримовање са Интернета

- Да стримујете живи садржај са Интернета (мрежни сервис), прво конфигуришите примарну приступну тачку; видите напомену на ст. 68. Затим:
 - 1 Отворите RealOne Player и одаберите **Опције**→*Otvori*→*Vodič*. Отворите Media Guide да

бисте пронашли линк до сајта за стримовање који Вас интересује.







- 2 Одаберите тај линк. Од Вас се тражи да искључите WAP приступну тачку у претраживачу.
- Ако сте Интернет приступну тачку (IAP) конфигурисали за своју примарну приступну тачку у RealOne Player модулу (уз сагласност провајдера сервиса), то **прихватите**.
- Ако сте WAP приступну тачку конфигурисали за своју примарну приступну тачку у RealOne Player модулу (уз сагласност провајдера сервиса), **одбијте** захтев, односно немојте то учинити.

Сада би требало да започне сесија стримовања.

Пре него што почне репродукција медија датотеке или стримовање, ваша играчка конзола ће се повезати на сајт и учитати датотеку.



Контрола јачине звука




- Да појачате јачину, притисните , или да је смањите, притисните .
- Да искључите звук, притисните  и држите док се не прикаже индикатор .
- Да укључите звук, притисните  и држите док не видите индикатор .





Слање медија датотека

Медија датотеке можете слати користећи опцију *Pošalji* у листи видео клипсова.

- 1 Дођите до датотеке коју желите да пошаљете и одаберите **Опције**→*Pošalji*.
- 2 Одаберите један од три начина слања датотеке; *Kao Bluetooth*, *Kao multimedija* или *Kao e-mail*.

Промене подешавања

 **Савет!** Када одаберете неко од подешавања, отвара се приказ картице. Притисните  или  за кретање по различитим маркицама подешавања. Наредне иконице означавају у којем подешавању се налазите:

-  за *Video*
-  за *Reprodukcija*
-  за *Mreža*, и
-  за *Proksi server*.

Да промените *Video* подешавања, одаберите
Опције→*Подешавања*→*Video* да бисте отворили наредну
 листу подешавања:

- *Video kvalitet* – Одаберите *Oštre slike* за бољи квалитет слике али мањи број сличица у секунди, или *Više sličica* за више сличица, али слабији квалитет слике.
- *Autom. svođenje dim.* – Одаберите *Uključeno* да се видео слика аутоматски своди у димензије за приказ.

Да промените подешавања *Reprodukcija*, одаберите
Опције→*Подешавања*→*Reprodukcija* да отворите
 наредна подешавања:

- *Ponavljanje* – Одаберите *Uključeno* да се видео или аудио датотека по завршетку аутоматски поново репродукује.

Да промените подешавања *Mreža*, одаберите
Опције→*Подешавања*→*Mreža* да отворите наредну
 листу подешавања:

- *Prim. pristupna tačka* – Као што је описано у *Подешавања везе*; видите 'Pristupne tačke', стр. 46. Видите и инструкције у кораку 2, стр. 68.
- *Protok* – Одаберите *Automatski* за оптималну расположиву брзину протока података.
- *Maksimalni protok* – Одаберите максимални проток за стримовање садржаја.
- *Vreme čekaња veze* – Отворите клизач да промените време чекања на почетну везу са сервером код стримовања.

- *Vreme čekaња serv.* – Отворите клизач да подесите допуштено време неодговарања сервера.
- *Najviši port* и *Najniži port* – Унесите бројеве портова за стримовање. Ако нисте сигурни који су бројеви порта, обратите се свом провајдеру.

Да промените подешавања *Proksi server*, одаберите
Опције→*Подешавања*→*Proksi server* да отворите наредну
 листу подешавања:

- *Koristi proksi server / Adresa servera / Port* – Одаберите да ли се користи прокси сервер или не.



9. Поруке



Напомена: Конзола мора бити укључена да би се могле користити функције из фолдера **Поруке**. Не укључујте играчку конзолу ако је забрањена употреба бежичних уређаја или ако њихова употреба може да проузрокује сметње или опасност.



Идите у **Мени** → **Поруке**.

У модулу Поруке можете креирати, слати, примати, прегледати, уносити измене и преуређивати:

- текстуалне поруке,
- мултимедија поруке,
- е-маил поруке, и
- смарт поруке, посебне текстуалне поруке које садрже податке.

Поред тога, можете примати поруке и податке преко Bluetooth везе, примати WAP сервисне поруке, инфо поруке као и слати сервисне захтеве.

Опције у главном приказу

Поруке: *Napiši poruku*, *Uspostavi vezu* (приказује се ако сте поставили параметре за поштанско сандуче), или *Raskini vezu* (приказује се када је активна веза са поштанским сандучетом), *SIMporuke*, *Info servis*, *Servisni zahtev*, *Podешavanja*, *Pomoć* и *Izadi*.

Текстуалне и мултимедија поруке користе заједничку меморију. Видите 'Заједничка меморија', стр. 17.

Када отворите Поруке, видите функцију *Napiši poruku* и листу подразумеваних фолдера:



Primljeno – садржи примљене поруке осим е-маил и инфо порука. Е-маил поруке се чувају у *Pošt. sanduče*. Инфо поруке можете читати избором **Опције** → *Info servis*.




Moji folderi – да своје поруке разврстате по фолдерима.





Савет! Преуредите своје поруке додавањем нових фолдера у Моји фолдери.





Pošt. sanduče – Када отворите овај фолдер можете се или повезати са својом (електронском) поштом и преузети нове е-маил поруке или без успостављене везе (офлајн) прегледати претходно преузете поруке. Видите стр. 86 за додатне информације о "онлајн" и "офлајн" режимима рада. Пошто поставите подешавања за ново поштанско сандуче, ново име које му дате ће заменити *Pošt. sanduče* у главном приказу. Видите 'Е-маил подешавања', стр. 94.


 **Nacrti** – садржи нацрте порука које још нису послате.




 **Poslato** – садржи последњих 20 послатих порука. За промену броја порука које ће се чувати видите 'Подешавања фолдера Остало', стр. 95.

 **Za slanje** – је привремено место чувања порука које чекају на слање.

 **Izveštaji** – можете захтевати да Вам мрежа шаље извештаје о достави послатих текстуалних, смарт и мултимедија порука. Да укључите пријем извештаја о достави, одаберите **Опције** → *Подешавања* → *SMS порука*, дођите до *Prijem izveštaja* и одаберите *Da*.


 **Напомена:** Пријем извештаја о достави мултимедија порука послатих на е-маил адресу није могућ.

 **Напомена:** Пре него што будете могли да креирате мултимедија поруку, напишете е-маил или се повежете на удаљену пошту (ваш е-маил налог), морате имати постављене исправне параметре везе. Видите 'Подешавања неопходна за е-маил', стр. 81 и 'Подешавања неопходна за размену мултимедија порука', стр. 79.



 **Савет!** Пошто отворите неки од подразумеваних фолдера, на пример **Poslato** једноставно се можете кретати по фолдерима: тако што ћете притиснути  да отворите наредни фолдер (**Za slanje**) или притиснути  да отворите претходни фолдер (**Nacrti**).

Поруке – Опште информације

Статус поруке је увек нацрт, послата или примљена. Поруке се могу пре слања меморисати у фолдер Нацрти. Поруке се привремено, док чекају на слање, стављају у фолдер За слање. Пошто се порука пошаље, копију поруке ћете наћи у фолдеру Послато. Примљене и послате поруке се могу само читати а не и мењати све док не одаберете *Odgovori* или *Prosledji* чиме се порука копира у едитор. Имајте на уму да не можете прослеђивати е-маил поруке које сте сами послали.




 **Напомена:** Поруке или подаци послати преко Bluetooth везе се не меморишу у фолдере Нацрти или Послато.

Отварање примљене поруке

- Када примите поруку, у пасивном режиму се приказује  као и обавештење *1 nova poruka*. Притисните **Prikaži** да поруку отворите.
- Ако имате више од једне поруке, притисните **Prikaži** да отворите фолдер Примљено и видите заглавља порука. Да отворите неку поруку у фолдеру Примљено, дођите до ње па притисните .


Додавање примаоца за поруку

Када креирате, пишете поруку постоји више начина да се дода прималац:

- додајте примаоца из именика Адресара: Да отворите именик Адресара, притисните  или  кад сте у пољима *Za:* или *Kopija za:* или одаберите **Опције** → *Dodaj primaoca*. Дођите до имена и притисните  да га маркирате. Једновременно можете маркирати више прималаца. Притисните **ОК** да се вратите на поруку. Примаоци се приказују у пољу *Za:* и аутоматски раздвајају сепаратором (;).
- упишите телефонски број или е-маил адресу примаоца у поље *Za:* или,
- копирајте податке о примаоцу из друге апликације па их убаците у поље *Za:*. Видите 'Копирање текста', стр. 76.



Пример: +44 123 456; 050 456 876

Притисните  да бришете примаоца лево од курсора.



Напомена: Ако већи број телефонских бројева и е-маил адреса унесите у поље *Za:* морате додати сепаратор (;) између сваке ставке да их раздвојите. Када примаоце узимате из именика Адресара, тачка и рез се додају аутоматски.


Опције слања

Да промените начин слања поруке, одаберите **Опције** → *Opcije slanja* док поруку едитујете. Када поруку сачувате са њом се чувају и параметри слања.


Писање текста




Текст можете уносити на два различита начина; методом која се традиционално користи код мобилних уређаја, и другом методом која се зове интуитивни начин уноса текста.



Савет! За брзо укључивање односно искључивање интуитивног начина уноса текста, у току писања притисните брзо два пута .



Употреба традиционалног начина уноса текста



Иконица  се приказује горе десно на екрану када текст пишете традиционалним начином уноса текста.


- Притискајте нумерички тастер ( - ) потребан број пута све док се жељени карактер не појави. Имајте на уму да на тастеру има више карактера него што је на њему приказано.
- Да бисте унели неку цифру, притисните и држите одговарајући нумерички тастер.
- За прелазак са уноса слова на унос цифара и обратно, притисните и држите .

- Ако се наредно слово налази на истом тастеру, сачекајте да се појави курсор (или притисните  да прекинете чекање) па га укуцајте.
 - Ако погрешите, притисните  да обришете карактер. Притисните и држите  да обришете више карактера.
 - Најчешћи знаци интерпункције се налазе на тастеру . Притисните  потребан број пута док не добијете жељени знак интерпункције. Притисните  да отворите листу посебних карактера. Помоћу контролера се крећите по листи, па притисните **OK** да карактер одаберете.
 - За размак, притисните тастер . Да курсор померите у наредни ред, притисните три пута .
 - За промену врсте слова, **Abc**, **abc** и **ABC** притисните .
-  **Иконе:** **ABC** и **abc** означавају одабрану врсту слова. **Abc** значи да је почетно слово велико, а сва остала мала. **123** означава режим уноса цифара.


Употреба интуитивног начина уноса текста

Да активирате интуитивни начин уноса текста, притисните  и одаберите *Uključi rečnik*. Ово ће активирати интуитивни начин уноса текста за све едиторе у играчкој конзоли. Индикатор  се приказује у врху дисплеја.

- 1 Испишите жељену реч користећи тастере  – . Сваки тастер притисните само једном за једно слово. Реч се мења после сваког наредног притиска на тастер.



 **Напомена:** Препозната реч од комбинације унетих карактера се постепено гради; сачекајте да укуцате све карактере па проверите резултат.


На пример, да бисте написали "Nokia" када је одабран енглески речник, притисните:






 за "N",  за "o",  за "k",  за "i",  за "a".




Као што видите, предложена реч се мења после сваког наредног притиска тастера.

- 2 Пошто завршите писање речи, проверите да ли је исправна.






- Уколико је реч исправна, то потврђујете притиском на  или на  да унесете размак. Подвлачење се губи и можете наставити са писањем наредне речи.


- Уколико реч није исправна, имате следеће опције:
 - Притисните  потребан број пута да видите једну по једну сличне речи које је речник пронашао.







<u>N</u>

<u>On</u>

<u>Onl</u>

<u>Onli</u>

<u>Nokia</u>


- Притисните  па одаберите *Rečnik* → *Slično* да видите листу сличних речи. Дођите до речи коју желите да употребите па притисните  да је одаберете.
- Ако се иза речи прикаже знак **?**, реч коју намеравате да напишете се не налази у речнику. Да реч додате у речник, притисните **Napiši**, укуцајте реч (највише 32 карактера) користећи традиционални начин уноса текста и притисните **Sačuvaj**. Реч се додаје у речник. Када се речник испуни, новоунета реч замењује ону која је најраније унета.
- Да уклоните **?** и карактере појединачно обришете, притискајте .


Савети за употребу интуитивног начина уноса текста


- Да обришете неки карактер, притисните . Притисните и држите  да обришете више карактера.
- За прелазак са једне врсте слова на другу, **Abc, abc** и **ABC** притисните . Имајте на уму да ако брзо притиснете два пута  искључује се интуитивни начин уноса текста.
- Да унесете неку цифру у режиму уноса слова, притисните и држите одговарајући нумерички тастер. Или притисните  па одаберите *Ubaci broj*; укуцајте жељене цифре па притисните **OK**.


За прелазак са уноса слова на унос цифара и обратно, притисните и држите .

- Најчешћи знаци интерпункције се налазе на тастеру . Притисните  па затим  потребан број пута док не добијете жељени знак интерпункције. Притисните  да отворите листу посебних карактера. Помоћу контролера се крећите по листи, па притисните **OK** да карактер одаберете. Или, притисните  и одаберите *Ubaci simbol*.



 **Савет!** Интуитивни начин уноса текста ће покушати да предвиди и који је уобичајени знак интерпункције потребан („?!“). Употреба и расположиви знаци интерпункције зависе од језика одабраног речника.

- Притисните  потребан број пута да видите једну по једну сличне речи које је речник пронашао.


Такође можете притиснути , одабрати *Rečnik* па затим одабрати:

- *Slično* – да видите листу речи које одговарају комбинацији слова коју сте унели. Дођите до жељене речи и притисните .
- *Ubaci reč* – да додате реч (максимално 32 карактера) у речник користећи традиционални унос. Када се речник испуни, новоунета реч замењује ону која је најраније унета.
- *Izmeni reč* – да отворите приказ у којем можете да унесете измене речи; на располагању само ако је реч активна (подвучена).

Писање сложенаци










- Напишите први део сложенаци и потврдите га притиском на . Напишите крај сложенаци па завршите писање речи притиском на  да убаците размак.


Искључивање интуитивног начина уноса текста



- Притисните  и одаберите → *Rečnik* → *Isključeno* да интуитивни унос текста искључите у свим едиторима своје играчке конзоле.

Копирање текста


Ако желите да копирате текст у клипборд, ово су најједноставнији начини:

- 1 Да одаберете карактере и речи, притисните и држите . Истовремено притисните  или . Изабрани део се маркира. Да одаберете више редова текста, притисните и држите . Истовремено притисните  или .
- 2 Да прекинете са даљим бирањем, престаните да притискате контролер (али још увек држите ).
- 3 Да текст копирате у клипборд, држећи  притисните **Kopiraj**. Или, отпустите  па га притисните једном да отворите листу команди за измену текста, на пример, *Kopiraj* или *Iseci*.

Ако желите да одабрани део текста уклоните из документа, притисните .


- 4 Да део текста убаците у документ, притисните и држите  и притисните **Umetni**. Или, притисните једном  па одаберите *Umetni*.

Опције уноса измена

Када притиснете  појављују се наредне опције (зависно од режима измена и контекста):

- *Rečnik* (интуитивни унос текста), *Unos slova* (традиционални унос текста), *Unos brojeva*
- *Iseci*, *Kopiraj* – на располагању су само ако је претходно одабран неки текст.
- *Umetni* – на располагању само ако је претходно део текста исечен или копиран у клипборд (привремену меморију).
- *Ubaci broj*, *Ubaci simbol* и
- *Jezik pisanja*: – за промену језика уноса у свим едиторима играчке конзоле. Видите 'Podešavanje aparata', стр. 41.

Креирање и слање нових порука





 **Напомена:** Када шаљете поруке, ваша играчка конзола може да прикаже обавештење "Poslato". То значи да је конзола послала поруку на број центра за слање порука који је у њој програмиран. То не значи да је порука примљена на жељеној пријемној

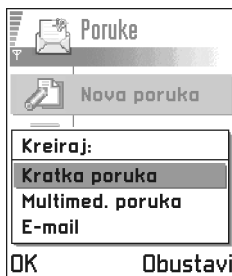
страни. За више детаља у вези сервиса порука обратите се свом провајдеру.

Креирање поруке можете започети на два начина:

- Изаберите *Nova poruka* → *Kreiraj: SMS poruka*, *Multimedija poruka*, или *E-mail* у главном приказу Поруке, или
- Започните креирање поруке у некој апликацији која има опцију *Pošalji*. У том случају се датотека која је одабрана (нпр. слика или текст) додаје поруци.


Писање и слање текстуалних порука

- 1 Одаберите *Nova poruka*. Отвара се листа опција порука.
 - 2 Одаберите *Kreiraj: SMS poruka*. Отвара се едитор са курсором у пољу *За:*. Притисните  да одаберете примаоца(е) из именика Адресара или упишите телефонски број примаоца. Притисните  да додате тачку и зарез (;) да раздвојите примаоце. Притисните  да пређете у поље поруке.
 - 3 Напишите поруку.
-  **Напомена:** Ваша играчка конзола подржава слање вишеделних SMS порука па се ограничење од 160 карактера по једној поруци



може занемарити. Ако пређете границу од 160 карактера, порука ће бити послата у два или више делова и слање такве поруке Вас може више коштати.

У навигационој траци се види индикатор дужине поруке који одбројава уназад од 160. На пример, 10 (2) значи да Вам је преостало 10 карактера да би се текст послао у две поруке.

- 4 Да поруку пошаљете, одаберите **Опције** → *Pošalji* или притисните .


Опције у едитору мултимедија порука: *Pošalji*, *Dodaj primaoca*, *Ubaci*, *Obriši*, *Detalji poruke*, *Opcije slanja*, *Pomoć* и *Izadi*.

Слање смарт порука

Смарт поруке су посебне SMS поруке које садрже податке (дата). Можете слати смарт поруке као што су:

- графичке поруке,
- визиткарте које садрже контакт податке у општем (vCard) формату,
- напомене Календара (vCalendar format).

За више информација погледајте 'Слање контакт података' стр. 60, 'Слање ставки календара', стр. 104 и 'Слање маркера', стр. 114.

 **Савет!** Можете примати и тонове звона, лого оператора или сервисна подешавања (параметре) од провајдера; види стр. 84.

Креирање и слање графичких порука

Опције у едитору графичких порука: *Pošalji*, *Dodaj primaoca*, *Ubaci*, *Ukloni vinjetu*, *Obrisi*, *Detalji poruke*, *Pomoć* и *Izadi*.

Ваша играчка конзола омогућава слање и пријем графичких порука. Графичке поруке су SMS поруке које садрже мале црно-беле цртеже, вињете. Неколико стандардних вињета Вам је на располагању у фолдеру *Graf. poruke* у оквиру **Mediji** → **Slike**.



Напомена: Ову функцију можете користити једино ако је подржава Ваш оператор мреже или Ваш провајдер. Графичке поруке могу примати и приказивати једино телефонски апарати који нуде могућности графичких порука.

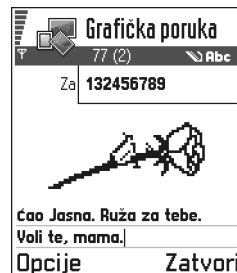
Да пошаљете графичку поруку:

- Постоје две могућности; или
 - идите у **Mediji** → **Slike** → *Graf. poruke* и одаберите вињету коју желите да пошаљете. Изаберите **Опције** → *Pošalji* или
 - изаберите **Poruke** → *Nova poruka* → *Kreiraj: SMS poruka* и одаберите *Ubaci* → *Vinjeta*.
- Унесите податке о примаоцу и напишите текст.

- Изаберите **Опције** → *Pošalji* или притисните



Напомена: Свака графичка порука се састоји од неколико SMS порука. Зато слање једне графичке поруке може коштати више од слања једне SMS поруке.



Мултимедија поруке

Мултимедија порука може бити комбинација текста и видео клипсова, или текста, слика и аудио клипсова, али никако комбинација слика и видео клипсова.

Опције у едитору мултимедија порука: *Pošalji*, *Dodaj primaoca*, *Ubaci*, *Pogledaj poruku*, *Ukloni*, *Objekti*, *Obrisi*, *Detalji poruke*, *Opcije slanja*, *Pomoć* и *Izadi*.



Важно: Институција заштите ауторских права може да спречава копирање, модификовање, пренос или прослеђивање неких слика, тонова звона или другог садржаја.



Напомена: Ову опцију можете користити једино ако је подржава ваш оператор мреже или провајдер. Само уређаји који поседују компатибилне опције

мултимедија порука или е-маил порука могу примати и приказивати мултимедија поруке. Апарати који немају ове функције ће евентуално примити линк на веб страницу.

Подешавања неопходна за размену мултимедија порука

Подешавања, параметре можете примити и као смарт поруку од оператора мреже или од провајдера. Видите 'Примање смарт порука', стр. 84.

За детаље у вези расположивости и претплате на услуге за пренос података обратите се свом оператору мреже или провајдеру.

- Идите у *Podešav.* → *Podešavanja veze* → *Pristupne tačke* и дефинишите параметре приступне тачке за размену мултимедија порука:
Ime konekcije – Дајте дескриптивни назив конекције.
Tip veze – Одаберите тип везе за пренос података: *GSM podaci*, *Brzi GSM* или *GPRS*.
IP adr. mrežnog prol. – унесите одговарајућу адресу.



Пример: Имена домена као што су www.nokia.com се могу преводити у IP адресе облика **192.100.124.195**.

Početna strana – унесите адресу центра за размену мултимедија порука (MMS).

- Ако сте одабрали *GSM podaci* или *Brzi GSM* попуните: *Pristupni broj* – телефонски број за дата везе.

- Ако сте одабрали *GPRS* попуните: *Ime pristupne tačke* – име које сте добили од провајдера. За додатне информације о различитим дата везама видите и 'Podešavanja veze', стр. 44.

- Идите у **Поруке** → **Опције** → *Podešavanja* → *Multimedija poruka*. Отворите *Primarna veza* и одаберите приступну тачку коју сте креирали за преферентну, примарну везу. Видите и 'Подешавања мултимедија порука', стр. 92.


Креирање мултимедија порука



Напомена: Када мултимедија поруке шаљете на све друге телефоне а не на Nokia N-Gage играчку конзолу, препоручује се да користите мању димензију слике а аудио клипсове не дуже од 15 секунди. Подразмевано је *Veličina slike: Mala*. Ако желите да проверите која је опција одабрана за величину слике, идите у **Поруке** → **Опције** → *Podešavanja* → *Multimedija poruka* или, док креирате мултимедија поруку, одаберите **Опције** → *Opcije slanja*. Када шаљете мултимедија поруку на неку е-маил адресу, или на другу Nokia N-Gage играчку конзолу, ако је могуће користите већу димензију слике (у зависности од мреже). Да промените одабрану опцију, док креирате поруку, одаберите **Опције** → *Opcije slanja* → *Veličina slike* → *Velika*.


- У модулу Поруке, одаберите *Nova poruka* → *Kreiraj: Multimedija poruka* или притисните .
- Притисните да одаберете примаоца(е) из именика адресара или упишите телефонски број

или е-маил адресу примаоца у поље **Za:** Додајте тачку иarez (;) да раздвојите примаоце.

Притисните  да пређете у наредно поље.

- 3 Мултимедија поруци можете редом којим желите да додате разне објекте.

- Да додате слику, одаберите **Оpcије**→ *Ubaci*→ *Sliku*.

- Да додате звук, одаберите **Оpcије**→ *Ubaci*→ *Audio klips* или *Novi audio klips*. Када је додат звук, икона  се приказује у навигационој страци.

- Да додате видео снимак, одаберите **Оpcије**→ *Ubaci*→ *Video klips*.

- Да пишете текст, притисните .

- Ако одаберете *Ubaci*→ *Sliku*, *Audio klips*, *Video klips* или *Obrazac* отвара се листа објеката. Дођите до жељеног објекта и притисните **Izaberi**.




Напомена: Ако одаберете *Sliku*, прво морате одабрати да ли је слика меморисана у играчкој конзоли или на меморијској картици.

- Ако одаберете *Ubaci*→ *Novi audio klips* отвара се Диктафон тако да можете снимити нови звучни запис. Нови звучни запис, или клипс, се

аутоматски меморише а копија се убацује у поруку.




Напомена: Једна мултимедија порука може имати само једну слику и један аудио клипс.

- 4 Да поруку пошаљете, одаберите **Оpcије**→ *Pošalji* или притисните .

Преглед мултимедија поруке

Да видите како ће изгледати мултимедија порука, одаберите **Оpcије**→ *Pogledaj poruku*.

Уклањање објекта из мултимедија поруке

Да уклоните мултимедија објекат, одаберите **Оpcије**→ *Ukloni*→ *Sliku Video klips* или *Audio klips*. Притисните  да уклоните текст.

Рад са објектима различитих медија

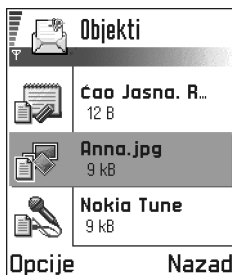
Да видите све објекте разних медија који сачињавају мултимедија поруку, одаберите **Оpcије**→ *Objekti* да отворите приказ Објекти.

Опције у приказу Објекти:

Otvori, Ubaci, Postavi prvo sliku / Postavi prvo tekst, Ukloni, Pomoć и Izadi.

У приказу Објекти можете изменити редослед различитих објеката, обрисати објекте или их отворити у одговарајућим апликацијама.

Такође можете видети листу различитих објеката и величина одговарајућих датотека.




Е-маил

Подешавања неопходна за е-маил





Пре него што будете могли да шаљете, примате, преузимате, прослеђујете и одговарате на е-маил поруке морате:


- Правилно конфигурисати Интернет приступну тачку. Видите 'Пodešavanja veze', стр. 44.
- Правилно дефинисати е-маил параметре. Видите 'Е-маил подешавања', стр. 94.


 **Напомена:** Придржавајте се упутстава које добијете од свог провајдера поште и Интернет провајдера.


Писање и слање е-маил порука

Опције у едитору е-маил порука: *Pošalji*, *Dodaj primaoca*, *Ubaci*, *Prilozi*, *Obrisi*, *Detalji poruke*, *Opcije slanja*, *Pomoć* и *Izadi*.

- 1 Одаберите *Nova poruka* → *Kreiraj: E-mail*. Отвара се едитор.
- 2 Притисните  да одаберете примаоца(е) из именика Адресара или упишите е-маил адресу примаоца у поље *Za*: Додајте тачку и зарез (;) да раздвојите примаоце. Ако желите да копију своје е-маил поруке пошаљете још некоме, његову адресу упишите у поље *Kopija za*: Притисните  да пређете у наредно поље.
- 3 Напишите поруку. Ако желите да е-маил поруци додате прилог, одаберите **Opcije** → *Ubaci* → *Sliku*, *Audio klips*, *Video klips* или *Napomenu*.  ће се појавити у навигационој траци као индикација да е-маил има прилог. *Obrazac*, додаје у е-маил претходно написани текст.
Е-маил поруци можете додати прилог и тако што ћете одабрати **Opcije** → *Prilozi* када је неки е-маил отворен. Отвара се приказ Прилози у којем можете додавати, прегледати и уклањати прилоге.
 **Напомена:** Ако одаберете *Sliku*, прво морате одабрати да ли је слика меморисана у играчкој конзоли или на меморијској картици.
- 4 Да уклоните прилог, дођите до њега и одаберите **Opcije** → *Ukloni*.

- 5 Да е-маил пошаљете, одаберите **Опције**→ *Pošalji* или притисните .

 **Напомена:** Е-маил поруке се пре слања аутоматски смештају у За слање. У случају да дође до неких проблема у слању е-маил поруке, она се оставља у За слање са статусом *Neuspelo slanje*.

 **Савет!** Ако желите да пошаљете другу врсту датотека а не слике, аудио или напомене, отворите одговарајућу апликацију па одаберите опцију *Pošalji*→ *Kao e-mail*, ако је на располагању.

Примљено– пријем порука





Поруке и подаци се могу примати преко сервиса текстуалних и мултимедија порука, или путем Bluetooth везе са компатибилних уређаја. Када има непрочитаних порука у Примљено, икона се мења у



Опције у Примљено: *Otvori*, *Napiši poruku*, *Obriši*, *Detalji poruke*, *Premesti u folder*, *Markiraj/Demarkiraj*, *Pomoć* и *Izadi*.

У фолдеру Примљено иконе порука Вам говоре које је врсте порука. Ево неких од икона које се могу видети:

 за непрочитану SMS поруку, а  за непрочитану смарт поруку,




 за непрочитану мултимедија поруку,

 за непрочитану WAP сервисну поруку,

 за податке примљене преко Bluetooth везе и


 за поруку непознате врсте.

Преглед порука у Примљено

- Да отворите неку поруку, дођите до ње па притисните . Помоћу контролера се крећите горе-доле по поруци. Притисните  или  да пређете на претходну, односно наредну поруку у фолдеру.

Опције у различитим прегледима порука

Расположиве опције зависе од врсте поруке коју сте отворили за преглед:


- *Sačuvaj* – меморише вињету у **Mediji**→ **Slike**.
- *Odgovori* – копира адресу пошиљаоца у поље *Za*: Одаберите *Odgovori*→ *Svima* – да копирате адресу пошиљаоца и адресе из поља *Kopija za* у нову поруку.
- *Proslediti* – копира садржај поруке у едитор.
- *Pozovi* – позовите притиском на .
- *Obriši* – брише поруку.
- *Vidi sliku* – омогућава преглед и меморисање слике.
- *Slušaj klips* – омогућава слушање звучног записа у поруци.
- *Objekti* – приказује листу свих мултимедија објеката мултимедија поруке.



Prilozi – приказује листу датотека које су послате као е-маил прилози.

- *Detalji poruke* – приказује детаљне податке о поруци.
- *Premesti u folder / Kopiraj u folder* – омогућава премештање или копирање поруке(а) у Моји фолдери, Примљено или у друге фолдере које сте сами креирали. Видите "Премештање ставки у неки фолдер", стр. 14.
- *Dodaj u Adresar* – омогућава копирање телефонског броја или е-маил адресе пошиљаоца у именик Адресара. Одаберите да ли желите да креирате нову контакт картицу или да податке додате већ постојећој.
- *Nadi* – У порукама тражи телефонске бројеве, е-маил или Интернет адресе. По завршеној претрази, пронађени број можете позвати а на адресу послати поруку, или податке меморисати у Адресар или као веб маркер.

Преглед мултимедија порука у Примљено

Мултимедија поруке можете препознати по икони :


- Да отворите неку мултимедија поруку, дођите до ње па притисните . Истовремено можете видети слику, читати текст и слушати звучни запис поруке.


У току репродукције звука, притисните  или  да појачате, односно смањите јачину звука. Ако желите да искључите звук, притисните **Stop**.


Објекти мултимедија порука

Опције у приказу Објекти:
Otvori, Sačuvaj, Pošalji, Pomoć i Izadi.




- Да видите које врсте мултимедија објеката сачињавају поруку, отворите је и одаберите **Опције** → *Objekti*. У приказу Објекти можете видети датотеке које сачињавају мултимедија поруку. Имате могућност да датотеку меморишете у своју играчку конзолу или да је пошаљете, на пример преко Bluetooth везе, другом уређају.

 **Пример:** Можете отворити датотеку vCard формата и сачувати контакт податке из ње у Адресар.

- Да отворите неку датотеку, дођите до ње па притисните .

 **Важно:** Објекти мултимедија порука могу садржати вирусе и на друге начине бити штетни по ваш рачунар или играчку конзолу. Не отварајте ниједан прилог ако немате поверење у пошиљаоца. За детаљније информације погледајте 'Rad sa sertifikatima', стр. 51.

Звучни записи у мултимедија поруци

Звучни објекти у мултимедија порукама су означени са  у навигационој траци. Звучни записи се стандардно репродукују преко (интерфонског) звучника. Да зауставите репродукцију, притисните **Stop**. Јачину звука мењате притиском на  или .

- Ако звучни запис желите да преслушате поново, пошто су сви објекти приказани а репродукција заустављена, одаберите **Опције**→ *Slušaj klips*.

Примање смарт порука

Ваша играчка конзола може да прима више врста смарт порука, SMS порука које садрже податке (зову се и ОТА поруке). Да отворите примљену смарт поруку, отворите Примљено, дођите до смарт поруке (📧) и притисните 🔄.

- *Grafička poruka* – да сачувате виџету у фолдер *Graf. poruke* у оквиру **Медии**→ **Сlike** за каснију употребу, одаберите **Опције**→ *Sačuvaj*.
- *Vizitkarta* – да сачувате адресне податке, одаберите **Опције**→ *Sačuvaj vizitkartu*.



Напомена: Ако су уз визиткарту приложени сертификати или звучне датотеке, они неће бити меморисани.

- *Ton zvona* – да тон звона сачувате у Композитор, одаберите **Опције**→ *Sačuvaj*.
- *Logo operatora* – да сачувате лого, одаберите **Опције**→ *Sačuvaj*. Лого оператора се сада може видети у пасивном режиму уместо идентификације.
- *Stavka Kalendara* – да позивницу сачувате у Календар, одаберите **Опције**→ *Sačuvaj u Kalendar*.
- *WAP poruka* – да сачувате маркер, адресу одаберите **Опције**→ *Sačuvaj u markere*. Маркер се додаје у листу маркера у оквиру претраживача, веб сервиса.

Ако порука садржи и параметре веб приступне тачке и маркере, да те податке сачувате, одаберите **Опције**→ *Sačuvaj sve*. Или, одаберите **Опције**→ *Vidi detalje* да маркер и податке о приступној тачки погледате засебно. Ако не желите да сачувате све податке, одаберите параметар или маркер, отворите детаље па одаберите **Опције**→ *Sačuvaj u Podešav.* или *Sačuvaj u markere* зависно од тога шта прегледате.



Савет! Да измените параметре, подешавања, примарне приступне тачке за WAP или за сервис мултимедија порука, идите у **Servisi**→ **Опције**→ *Podešavanja*→ *Prim. pristupna tačka* односно у **Poruke**→ **Опције**→ *Podešavanja*→ *Multimedija poruka*→ *Primarna veza*.

- *Obaveštenje o e-mailu* – Говори Вам колико нових е-маил порука имате на свом мејл серверу, у пошти. Проширено обавештење може садржавати детаљније информације као што су предмет, пошиљалац, прилози итд.
- Поред тога, можете примати и број сервиса за размену текстуалних порука, број говорне поште, подешавања начина рада за даљинску синхронизацију, параметре приступне тачке за претраживач, мултимедија или е-маил сервисе, параметре пријавне процедуре приступне тачке или параметре е-маила.

Да параметре сачувате, одаберите **Опције**→ *Sačuvaj u SMS pod.*, *Sačuvaj u: Go.Pošta*, *Sačuvaj u podešav.*, *Sačuvaj u Podešav.* или *Sač. u e-mail podeš.*



Савет! Ако примите vCard датотеку са сликом у прилогу, и слика ће бити меморисана у Адресар.

Сервисне поруке

Слање сервисних порука захтевате од провајдера сервиса. Сервисне поруке су обавештења о, на пример, главним вестима, насловима и могу садржати текстуалну поруку или адресу веб сервиса. За информације о расположивости и претплати обратите се свом провајдеру сервиса.

Провајдери могу ажурирати постојећу сервисну поруку кад год се прими нова сервисна порука. Поруке се могу ажурирати чак и ако сте их из фолдера Примљено преместили у неки други. Када сервисне поруке истекну, оне се аутоматски бришу.

Опције у прегледу сервисне поруке: *Preuzmi poruku*, *Premesti u folder*, *Detalji poruke*, *Pomoć* и *Izadi*.

Преглед сервисних порука у Примљено

- 1 У Примљено дођите до сервисне поруке (📧) и притисните ⚙️.
- 2 Да преузмете у конзолу или да погледате сервис, притисните **Preuzmi poruku**. Приказује се обавештење *Poruka se preuzima*. Ако је потребно, конзола започиње успостављање везе за пренос података.
- 3 Притисните **Nazad** да се вратите у Примљено.

Преглед сервисних порука у претраживачу

У току претраживања, одаберите **Опције** → *Čitaj servisne por.* да сервисну поруку преузмете у конзолу и погледате.

Моји фолдери



Опције у Моји фолдери:
Otvori, *Nova poruka*, *Obrisi*, *Detalji poruke*, *Premesti u folder*, *Novi folder*, *Preimenuj*, *Pomoć* и *Izadi*.

У Моји фолдери можете преуређивати своје поруке по фолдерима, креирати нове фолдере, као и преименовати и обрисати постојеће. Одаберите **Опције** → *Premesti u folder*, *Novi folder* или *Preimenuj folder*. За детаљније информације видите "Премештање ставки у неки фолдер", стр. 14.

Фолдер Обрасци

- Текстуалне обрасце можете користити да избегнете поновно писање порука које често шаљете. Да креирате нови образац, одаберите **Опције** → *Novi obrazac*.

Поштанско сандуче



Када отворите овај фолдер, можете се или повезати на своје удаљено поштанско сандуче:


- да преузмете нова заглавља или саме поруке, или
- да погледате претходно преузета е-маил заглавља или поруке "офлајн", без везе са сервером.

Ако притиснете *Nova poruka* → *Kreiraj: E-mail* или *Pošt. sanduče* у главном приказу Поруке, а нисте подесили свој е-маил налог, захтеваће се да то учините. Видите 'Подешавања неопходна за е-маил', стр. 81.

Када креирате ново поштанско сандуче, име које дате сандучету аутоматски замењује име *Pošt. sanduče* које се види у главном приказу Поруке. Можете имати више (максимално шест) поштанских сандучета.

Отварање поштанског сандучета

Када отворите поштанско сандуче, можете изабрати да ли желите да прегледате претходно преузете е-маил поруке и заглавља "офлајн" или желите да се повежете на е-маил сервер.

- Када дођете до свог поштанског сандучета и притиснете  конзола Вас пита *Povezati se na poшту?* Одаберите *Da* да се повежете на своје поштанско сандуче или *Ne* да погледате претходно преузете е-маил поруке офлајн (без повезивања).
- Други начин повезивања је да одаберете **Опције** → *Uspostavi vezu*.

Преглед е-маил порука "онлајн"

Када поруке прегледате у "онлајн" режиму стално сте повезани са удаљеним е-маил сервером, поштанским сандучетом, путем дата везе или GPRS везе (пакетска веза). Видите и 'Индикатори везе за пренос података', стр. 10, 'GSM дата везе', стр. 44 и 'Пакетирани подаци (GPRS, Бежични пакетни пренос података)', стр. 45.



Опције у току прегледа заглавља е-маил порука: *Otvori, Napiši poruku, Uspostavi vezu / Raskini vezu, Preuzmi e-mail, Obriši, Detalji poruke, Kopiraj, Markiraj/Demarkiraj, Pomoc* и *Izadi*.



Напомена: Ако користите POP3 протокол, е-маил поруке се не ажурирају аутоматски када сте "онлајн", на вези. Да видите најновије е-маил поруке потребно је да раскинете везу па да се поново повежете на своје поштанско сандуче.

Преглед е-маил порука "офлајн"



Када поруке прегледате у "офлајн" режиму, ваш телефон није повезан са удаљеним поштанским сандучетом, е-маил сервером.


Да е-маил поруке прегледате офлајн, прво их морате преузети из удаљеног поштанског сандучета; видите претходни део. Пошто сте преузели е-маил поруке у своју конзолу, да раскинете дата везу, одаберите **Опције**→ *Raskini vezu*.


Можете наставити да офлајн читате преузета е-маил заглавља и/или преузете поруке. Можете писати нове е-маил поруке, одговарати на преузете, као и прослеђивати е-маил поруке. Можете захтевати да се е-маил поруке шаљу када се први наредни пут повежете на пошту. Када наредни пут отворите *Pošt. sanduče* и желите да офлајн прегледате и читате е-маил поруке, одговорите са **Ne** на упит *Povezati se na poštu*?

Преузимање е-маил порука из поште


- Ако се налазите офлајн, одаберите **Опције**→ *Uspostavi vezu* да започнете успостављање везе са удаљеним поштанским сандучетом, сервером.

Приказ удаљено поштанско сандуче је сличан фолдеру Примљено у оквиру Поруке. По листи се крећете горе-доле притисањем  или . Наредне иконе се користе да прикажу статус е-маил поруке:

 - нови е-маил (офлајн и онлајн режим рада). Садржај није преузет из сандучета у вашу играчку конзолу (стрелица иконице показује ка споља).

 - нова е-маил порука, садржај је преузет из поштанског сандучета (стрелица ка унутра).

 - е-маил поруке које су прочитане.

 - заглавља е-маил порука које су прочитане а садржај порука обрисан у играчкој конзоли.

- У току отворене везе са удаљеним поштанским сандучетом, притисните **Опције**→ *Preuzmi* →
 - Nove** - да преузмете све нове е-маил поруке у своју конзолу.
 - Izabrane** - да преузмете само оне које сте претходно маркирали.
Поруке појединачно бирате помоћу команде *Markiraj/Demarkiraj*→ *Markiraj* | *Demarkiraj*. О томе како се врши избор више ставки одједном погледајте стр. 14.
 - Sve** - да преузмете све поруке из поштанског сандучета.

Да обуставите преузимање, притисните **Obustavi**.


- Пошто преузмете е-маил поруке, можете наставити њихов преглед онлајн, уживо. Одаберите **Опције**→ *Raskini vezu* да везу прекинете и поруке прегледате офлајн.

Копирање е-маил порука у други фолдер

Ако желите да неку е-маил поруку копирате из удаљеног поштанског сандучета у неки фолдер у оквиру Моји фолдери, одаберите **Опције**→ *Kopiraj*. Одаберите фолдер из листе, па притисните **ОК**.

Отварање е-маил порука

Опције у току прегледа е-маил поруке: *Odgovori, Prosledi, Oбриши, Prilozi, Detalji poruke, Premesti u foder, Dodaj u Adresar, Nađi, Pomoć и Izadi.*

- У току прегледа е-маил порука, било онлајн или офлајн, дођите до е-маил поруке коју желите и притисните  да је отворите. Ако порука није преузета (стрелица у иконици усмерена ка споља) а ви сте офлајн и одаберете *Otvari* поставиће Вам се упит да ли желите да ту поруку преузмете из поштанског сандучета.




Напомена: Имајте на уму да дата веза остаје отворена по завршеном преузимању е-маила. Одаберите **Опције**→ *Raskini vezu* да дата везу раскинете.

Раскидање везе са поштанским сандучетом

Када сте онлајн одаберите **Опције**→ *Raskini vezu* да прекинете дата или GPRS везу са удаљеним поштанским сандучетом (сервером). Видите и 'Индикатори везе за пренос података', стр. 10.

Преглед е-маил прилога

Опције у приказу Прилози: *Otvari, Preuzmi, Sačuvaj, Pošalji, Oбриши, Pomoć и Izadi.*

- Отворите поруку која има иконицу прилога  и одаберите **Опције**→ *Prilozi* да отворите приказ Прилози. У приказу Прилози можете преузимати, отварати и меморисати прилоге. Такође можете и спати прилоге путем Bluetooth везе.



Важно: Прилози е-маил порука могу садржати вирусе и на друге начине бити штетни по вашу играчку конзолу или РС рачунар. Не отварајте ниједан прилог ако немате поверење у пошиљаоца. За детаљније информације погледајте 'Rad sa sertifikatima', стр. 51.



Савет! Да бисте приштедели меморију, прилоге можете уклонити из е-маил поруке и оставити их на е-маил серверу. Одаберите **Опције**→ *Oбриши* у приказу Прилози.


Преузимање прилога у играчку конзолу

- Ако је иконица прилога пригушена то значи да он није преузет у играчку конзолу. Да преузмете прилог, дођите до њега и одаберите **Опције**→ *Preuzmi*.



Напомена: Ако ваша пошта користи IMAP4 протокол, имате могућност избора да преузмете само заглавља е-маил порука, само поруке или поруке и прилоге. Код POP3 протокола, опције су само заглавља или поруке и прилози. За даље информације погледајте стр. 94.

Отварање прилога

- У приказу Прилози дођите до жељеног прилога и притисните  да га отворите.

- Ако сте онлајн, прилог се преузима директно са сервера и отвара у одговарајућој апликацији, програму.
- Ако сте офлајн, конзола Вас пита да ли желите да прилог преузмете у њу. Ако одговорите *Da* започиње се успостављање везе са удаљеним поштанским сандучетом.

2 Притисните **Nazad** да се вратите у преглед е-маил поруке.



Савет! Графички формати који су подржани дати су на стр. 64. Да видите листу других формата датотека које подржава Nokia N-Gage играчка конзола, погледајте информације о производу на адреси www.n-gage.com.

Одвојено чување прилога

Да неки прилог сачувате, одаберите **Opције** → *Sačuvaj* у приказу Прилози. Прилог се чува у одговарајућој апликацији. На пример, звучни записи се чувају у Диктафон а текстуалне датотеке (.TXT) у Бележница.



Напомена: Прилози као што су слике се могу меморисати и на меморијску картицу, ако се иста користи.

Брисање е-маил порука

- Да обришете е-маил у играчкој конзоли, а да га оставите у удаљеном поштанском сандучету. Одаберите **Opције** → *Obriši* → *Samo aparat*.




Напомена: Играчка конзола приказује заглавља е-маил порука у поштанском сандучету. Значи, и када обришете садржај поруке, заглавље е-маил поруке остаје у конзоли. Ако желите да уклоните и заглавље, прво морате да е-маил поруку обришете у удаљеном поштанском сандучету, па се затим поново повежете на сандуче да ажурирате статус.

- Да обришете е-маил и из играчке конзоле и у удаљеном сандучету
Одаберите **Opције** → *Obriši* → *Aparat i server*.



Напомена: Ако сте офлајн, е-маил се прво брише у играчкој конзоли. У току наредне везе са удаљеним поштанским сандучетом, биће аутоматски обрисан и на серверу. Ако користите POP3 протокол, поруке маркиране за брисање се бришу тек пошто раскинете везу са удаљеним поштанским сандучетом.

Повраћај обрисаних е-маил порука када сте "офлајн"

Да поништите брисање е-маил поруке и из конзоле и са сервера, дођите до поруке која је маркирана за брисање у току наредне везе () и одаберите **Opције** → *Povrati obrisano*.

За слање



За слање је привремено место чувања порука које чекају на слање.



Пример: Поруке се стављају у За слање, на пример када се играчка конзола налази изван зоне покривања мреже. Можете такође програмирати е-маил поруке да се шаљу када се први наредни пут повежете на пошту.

Статус порука у За слање

- *Šalje se* – Успоставља се веза и порука се шаље.
- *Čeka / U redu za slanje* – На пример, ако постоје две сличне врсте порука у За слање једна од њих "чека" док се прва не пошаље.
- *Ponoviti slanje u* (време) – Слање није успело. Играчка конзола ће поновити слање после истека дефинисаног временског периода. Притисните *Pošalji* ако желите да поновите покушај одмах.
- *Odloženo* – Имате могућност да оставите поруке да чекају у За слање. Дођите до поруке која се шаље, и притисните **Опције** → *Odloži slanje*.
- *Neuspelo slanje* – Достигнут је број максималних покушаја слања. Слање неуспело. Ако сте покушавали да пошаљете текстуалну поруку, отворите је и проверите да ли су параметри слања исправни.

Преглед порука на SIM картици

Да бисте могли да прегледате SIM поруке, морате их ископирати у неки фолдер у играчкој конзоли.

- 1 У главном приказу Поруке одаберите **Опције** → *SIM poruke*.
- 2 Одаберите **Опције** → *Markiraj/Demarkiraj* → *Markiraj* или *Markiraj sve* да поруке маркирате.
- 3 Изаберите **Опције** → *Kopiraj*. Отвара се листа фолдера.
- 4 Одаберите фолдер и притисните **ОК**. Пређите у тај фолдер да поруке прегледате.

Инфо сервис (мрежни сервис)






У главном приказу Поруке одаберите **Опције** → *Info servis*

Опције у Инфо сервис: *Otvori, Pretplati se / Poništi pretplatu, Označi kao "vruće" / Poništi "vruće", Tema, Podešavanje, Pomoć i Izadi*.

Од свог провајдера можете да примате поруке о разним темама као што су временски услови или стање у саобраћају.

За податке о расположивим темама као и одговарајућим бројевима тема, обратите се свом провајдеру. У главном приказу можете видети:

- статус теме:  – нове на које сте претплаћени и  – нове на које нисте претплаћени.
- број теме, назив теме и да ли је маркирана () за праћење. Бићете обавештени када пристигне порука која припада маркираној теми.



Напомена: GPRS веза може да онемогућава пријем инфо порука. Обратите се свом оператору за исправне GPRS параметре. За додатне информације о GPRS подешавањима видите део 'Пакетирани подаци (GPRS, Бежични пакетни пренос података)', стр. 45.

Едитор сервисних захтева




➡ У главном приказу Поруке одаберите **Опције** → *Servisni zahtev*.

Свом провајдеру можете послати сервисни захтев (познат и као USSD инструкција) као што је захтев за активирање мрежног сервиса.

За детаљније информације обратите се свом провајдеру. Да пошаљете захтев:

- у пасивном режиму или у току активне везе, укуцајте цифру или број инструкције па притисните **Pošalji** или
- ако је потребно да унесете и слова и бројеве, одаберите **Poruke** → **Opcije** → *Servisni zahtev*.

Подешавања Порука

Подешавања Порука су разврстана у групе према различитим врстама порука. Дођите до параметра/подешавања које желите да видите и притисните .

Подешавања текстуалних порука

Опције у току измена подешавања центра за размену порука *Novi centar za por.*, *Izmeni*, *Obrisi*, *Pomoć* и *Izadi*.

Идите у **Poruke** и одаберите **Опције** → *Podešavanja* → *SMS poruka* да отворите наредну листу параметара:

- *Centri za poruke* – Садржи листу свих SMS центара који су дефинисати. Видите 'Додавање новог центра за поруке', стр. 92.
- *Akt. centar za por.* (Активни центар за поруке) – Дефинише који се центар за размену порука користи за слање SMS и смарт порука као што су графичке поруке.
- *Prijem izveštaja* (извештаји о достави) – Када је ова услуга мреже постављена на *Da* статус послате поруке (*Na čekanju*, *Neuspelo*, *Dostavljeno*) се приказује у Дневнику. Када је постављено *Ne* у Дневнику се приказује само статус *Poslato*. Видите стр. 22.
- *Trajnost poruke* – Ако је прималац поруке недоступан у временском периоду трајности поруке, порука се брише у центру за размену порука. Имајте на уму да ову опцију мрежа мора да подржава. *Maksimalno vr.* је максимално време које мрежа допушта.





- *Poruka poslata kao* – Опције су *Tekst, Fax, Pejdžing* и *E-mail*. За додатне информације обратите се свом оператору мреже.



Напомена: Ову опцију промените само ако сте сигурни да ваш центар за поруке може вршити конверзије SMS порука у те друге формате.

- *Preferentna veza* – Кратке поруке можете слати преко стандардне GSM мреже или преко GPRS ако то мрежа подржава. Видите 'Пакетирани подаци (GPRS, Бежични пакетни пренос података)', стр. 45.
- *Odg. kroz isti centar* (мрежни сервис) – Када поставите ову опцију на *Da* када прималац одговара на вашу поруку, та повратна порука се шаље користећи исти центар за размену порука.

Додавање новог центра за поруке

- 1 Отворите *Centri za poruke* и одаберите **Опције**→ *Novi centar za por.*
- 2 Притисните , упишите име за центар, па притисните **ОК**.
- 3 Притисните , притисните  и унесите број сервисног центра (**Обавезно**). Притисните **ОК**. Да бисте могли слати кратке и графичке поруке потребан Вам је број центра за размену порука. Овај број добијате од свог провајдера.
- Да користите ова нова подешавања, вратите се у приказ Подешавања. Дођите до *Akt. centar za por.*, притисните  и одаберите нови сервисни центар.

Подешавања мултимедија порука

Идите у **Poruke** и одаберите **Опције**→ *Podeshavanja*→ *Multimedija poruka* да отворите наредну листу параметара:

- *Primarna veza (Obavezno)* – Одаберите која ће приступна тачка бити коришћена као примарна, преферентна веза за мултимедија сервисни центар. Видите 'Подешавања неопходна за размену мултимедија порука', стр. 79.



Напомена: Ако подешавања мултимедија порука примите и сачувате као смарт поруку, тако примљена подешавања се аутоматски користе за примарну (преферентну) везу. Видите 'Примање смарт порука', стр. 84.

- *Sekundarna veza* – Одаберите која ће се приступна тачка користити као секундарна веза за мултимедија сервисни центар.



Напомена: И *Primarna veza* и *Sekundarna veza* морају имати исту *Pocetna strana* која води на исти мултимедија сервисни центар. Само су различите дата везе.



Пример: Ако ваша примарна веза користи GPRS пакетну везу, за секундарну везу можете користити брзу GSM дата (HSD) или стандардну дата везу. На овај начин можете слати и примати мултимедија поруке чак и када нисте у комуникационој мрежи која подржава пренос пакетираних података (GPRS). За детаљније

информације обратите се свом оператору мреже или добављачу услуга. Видите и 'Опште информације о везама за пренос података и приступним тачкама', стр. 44.

- *Prijem multimedija* – Одаберите: *Samo u matičnoj* – ако желите да мултимедија поруке примате само када сте у матичној мрежи. Када се налазите изван своје матичне мреже, пријем мултимедија порука је искључен. *Stalno* – ако желите да мултимедија поруке стално примате. *Isključeno* – ако уопште не желите да примате мултимедија поруке или рекламе.

Важно:

- Када сте изван своје матичне мреже, слање и пријем мултимедија порука може бити кулђи.
- Ако је одабрано *Samo u matičnoj* или *Stalno* ваша играчка конзола може и без вашег знања да активира дата или GPRS везу.
- *Po prijemu poruke* – Одаберите: *Preuzmi odmah* – ако желите да играчка конзола одмах преузима мултимедија поруке. Ако постоје поруке са статусом Одложено, и оне ће бити преузете.

Preuzmi kasnije – ако желите да мултимедија центар сачува поруке да их преузмете накнадно. Да накнадно преузмете поруку, поставите *Po prijemu poruke* на *Preuzmi odmah*.

Odbaci poruku – ако желите да мултимедија поруке одбијете. Мултимедија сервисни центар ће поруке обрисати.

- *Dopusti anonimne po.* – Одаберите *Ne* ако желите да одбијете поруке од анонимних пошиљалаца.
- *Prijem reklama* – Одредите да ли желите или не да примате мултимедија рекламе.
- *Izveštaji* – Подесите на *Da* ако желите да се статус слања поруке (*Na čekanju, Neuspelo, Dostavljeno*) приказује у Дневнику. Видите стр. 22.



Напомена: Пријем извештаја о достави мултимедија порука послатих на е-маил адресу није могућ.

- *Bez slanja izveštaja* – Одаберите *Da* ако не желите да ваша играчка конзола шаље извештаје о слању примљених мултимедија порука.
- *Trajnost poruke* – Ако је прималац поруке недоступан у временском периоду трајности поруке, порука се брише у центру за размену мултимедија порука. Имајте на уму да ову опцију мрежа мора да подржава. *Maksimalno vr.* је максимално време које мрежа допушта.
- *Velicina slike* – Дефинишите величину слике у мултимедија поруци. Расположиве опције су: *Mala* (макс. 160x120 пиксела) и *Velika* (макс. 640x480 пиксела).

- *Primarni audio izlaz* – Одаберите *Interfon. zvučnik* или *Slušalica* да се звук из мултимедија порука репродукује преко интерфонског звучника односно преко звучнице. За детаљније информације погледајте 'Интерфонски звучник', стр. 15.

Е-маил подешавања

Идите у **Poruke** и одаберите **Opције**→ *Podešavanja*→ *E-mail*.

Отворите *Aktivno poštansko s.* да одаберете које поштанско сандуче желите да користите.

Опције у току измена е-маил подешавања: *Opције измена, Novo pošt. sanduče, Obriši, Pomoć* и *Izadi*.

Подешавања Поштанског сандучета (поште)

Одаберите *Poštanska sandučad* да отворите листу дефинисаних поштанских сандучади (сервера). Ако није дефинисано ниједно поштанско сандуче, тражиће се да то учините. Приказује се наредна листа параметара:

- *Ime poš. sandučeta* – Дајте дескриптивни назив поштанског сандучета.
- *Aktivna prist. tačka (Obavezno)* – IAP, Интернет приступна тачка за дато поштанско сандуче. Одаберите Интернет приступну тачку из листе. За више информација како креирати IAP видите и '*Podešavanja veze*', стр. 44.

- *Moja e-mail adresa (Obavezno)* – Упишите е-маил адресу коју Вам је дао провајдер. Адреса мора да садржи @ карактер. Одговори на ваше поруке се шаљу на ту адресу.
- *Server za slanje: (Obavezno)* – Упишите IP адресу или име матичног рачунара који служи за слање ваше поште.
- *Pošalji poruku* – Дефинише начин слања е-маил поруке са ваше играчке конзоле. *Odmah* – Веза на поштанско сандуче се успоставља одмах пошто одаберете *Pošalji. U toku sled. veze* – Е-маил се шаље када се наредни пут повежете на своје удаљено поштанско сандуче (сервер).
- *Pošalji i sebi* – Одаберите *Da* да копију е-маила сачувате у поштанском сандучету и на адреси која је дефинисана у *Moja e-mail adresa*.
- *Sa potpisom* – Одаберите *Da* ако желите да прикључите потпис својој е-маил поруци и да почнете писање или измену текста потписа.
- *Korisničko ime:* – Упишите своје корисничко име које сте добили од провајдера.
- *Lozinka:* – Упишите своју лозинку. Ако ово поље оставите празно, од Вас ће се захтевати лозинка када покушате да се повежете на своје удаљено поштанско сандуче.
- *Server za prijem: (Obavezno)* – IP адреса или име матичног рачунара који служи за пријем ваше поште.

- *Tip pošte*: – Дефинише е-маил протокол који захтева провајдер ваше електронске поште. Опције су *POP3* или *IMAP4*.



Напомена: Овај се параметар бира само једном и не може се променити ако сте сачували подешавања или изашли из њих.

- *Bezbednost* – Користи се код *POP3*, *IMAP4* и *SMTP* протокола ради заштите везе са удаљеним поштанским сандучетом (сервером).
- *Bezbedna prijava* – Користи се код *POP3* протокола за кодовање слања лозинке на удаљени е-маил сервер. Не приказује се ако је одабрано *IMAP4* за *Tip pošte*:
- *Preuzimanje priloga* (не приказује се ако је е-маил протокол *POP3*) – За преузимање е-маил порука са или без прилога.
- *Preuzmi zaglavља* – Да ограничите број заглавља е-маил порука који желите да преузмете у своју играчку конзолу. Расположиве опције су: *Sva* и *Definiše korisnik*, која се може користити само ако је протокол *IMAP4*.

Подешавања сервисних порука

Када одете у **Poruke** и одаберете **Opције**→ *Podешavanja*→ *Servisna poruka* отвара се наредна листа параметара:

- *Servisne poruke* – Одаберите да ли желите или не да примате сервисне поруке.

- *Potrebna verifikacija* – Одаберите да ли желите да сервисне поруке примате само од овлашћених извора.

Подешавања Инфо сервиса

Проверите код свог провајдера да ли постоји Инфо сервис, које су теме на располагању и који су бројеви тема. Идите у **Poruke**→ **Opције**→ *Podешavanja*→ *Info servis* да измените подешавања:

- *Prijem* – *Da* или *Ne*,
- *Jezik* – *Svi* омогућава пријем инфо порука на свим подржаним језицима. *Izabrani* омогућава Вам да изаберете на ком језику желите да примате инфо поруке. Ако жељени језик није у листи, одаберите *Drugi*.
- *Otkrивање tema* – Ако примите поруку која не припада ниједној од постојећих тема, опција *Otkrивање tema*→ *Da* Вам омогућава да аутоматски сачувате број теме. Број теме се меморише у листу тема и приказује без имена. Одаберите *Ne* ако не желите да се бројеви нових тема аутоматски меморишу.

Подешавања фолдера Остало

Идите у **Poruke** и одаберите **Opције**→ *Podешavanja*→ *Ostalo* да отворите наредну листу параметара:

- *Sačuvaj poslate por.* – Одаберите ако желите да сачувате копију сваке послате SMS, мултимедија или е-маил поруке у фолдер Послато.

- *Brojsačuvanih por.* – Дефинишите колико ће послатих порука бити једночасовено чувано у фолдеру Послато. Стандардно ограничење је 20 порука. Када се оно достигне, брише се најстарија порука.



10. Начини рада

↔ Идите у **Мени**→ **Наč. рада**.

У менију Начини рада имате могућност да подесите и прилагодите тонове одзива за различите догађаје, средине и групе позивача. Постоји шест претходно подешених начина рада: *Opšti*, *Bez zvona*, *Sastanak*, *Napolju*, *Pejdžer* и *Oflajn* које можете подесити по својим потребама.

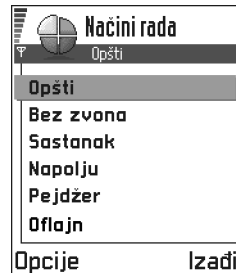
Тренутно активни начин рада видите у врху дисплеја у пасивном режиму. Ако је активан начин рада Општи, приказује се само датум.

Тонски одзиви могу бити подразумевани тонови, мелодије креиране у Композитору, тонови примљени у порукама или пренешени у играчку конзолу путем Bluetooth или кабловске везе са РС рачунара и меморисани у њој.

Промена начина рада

- 1 Идите у **Мени**→ **Наč. рада**. Отвара се листа начина рада.
- 2 У листи начина рада дођите до неког од начина и одаберите **Опције**→ **Aktiviraj**.


💡 **Пречица:** Да промените начин рада, у пасивном режиму притисните . Дођите до жељеног начина рада и притисните **ОК**.




Прилагођавање начина рада


Напомена: За информације у вези Офлајн начина рада видите 'Офлајн начин рада', стр. 98.

- 1 Да неки начин рада измените, дођите до њега у листи начина рада и одаберите **Опције**→ *Personalizuj*. Отвара се листа параметара начина рада.

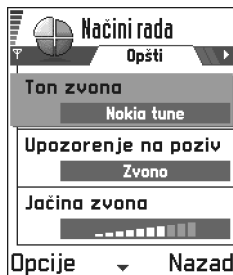
2 Дођите до параметра који желите да промените и притисните  да отворите могуће опције:

- *Ton zvona* – Да поставите тон звона за говорне позиве; одаберите га из листе. Док се крећете по листи, можете застати да тон звона послушате пре него што га изаберете. Да прекинете слушање, притисните било који тастер. Ако се користи меморијска картица, мелодије које су меморисане на њој имају иконицу  поред имена.

Мелодије/тонови звона користе заједничку меморију. Видите 'Заједничка меморија', стр. 17.


 **Напомена:** Тонове звона можете мењати на два места: Начини рада и Адресар. Видите 'Додавање тона звона за контакт картицу или групу', стр. 59.

- *Upozorenje na poziv* – Када је одабрано *Rastući* јачина звона почиње од најтишег и појачава се све до нивоа који је постављен за јачину звука.
- *Jačina zvona* – За подешавање јачине звона и звучних сигнала поруке.
- *Zvučni signal poruke* – За подешавање звучног сигнала поруке.



- *Upozor. vibracijom* – За подешавање играчке конзоле да се оглашава вибрирањем на долазни говорни позив и поруке.
- *Tonovi tastature* – За подешавање јачине тонова тастатуре.
- *Tonovi upozorenja* – Играчка конзола се оглашава звучним упозорењем, рецимо, када се батерија празни.
- *Upozorenje na* – За подешавање играчке конзоле да звони само на позиве са телефонских бројева који припадају одабраној групи позивача. Телефонски позиви особа ван одабране групе ће бити без звона. Опције су *Sve pozive* / (листа контакт група, ако сте их направили). Видите 'Креирање контакт група', стр. 60.
- *Ime načina rada* – Начин рада можете преименовати и дати му које год име желите. Начини рада Општи и Офлајн се не могу преименовати.

Офлајн начин рада


 **Напомена:** Ваша играчка конзола мора да буде укључена да бисте користили ову функцију. Не укључујте играчку конзолу ако је забрањена употреба бежичних уређаја или ако њихова употреба може да проузрокује сметње или опасност.

Офлајн начин рада Вам омогућава да своју играчку конзолу користите и без повезивања на GSM мрежу мобилне телефоније, да бисте играли игрице, слушали музику или радио.

УПОЗОРЕЊЕ! Док сте у Офлајн начину рада, нисте у могућности да упућујете никакве телефонске позиве, ни позиве за хитне случајеве, као нити да користите друге функције које захтевају прикљученост на мрежу.

- 1 Идите у **Meni**→ **Nač. rada**.

У листи начина рада, дођите до *Ofajn* и одаберите **Опције**→ *Aktiviraj*.

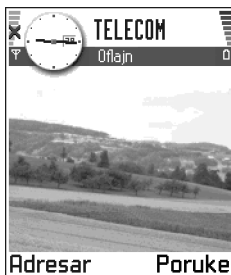
- 2 Притисните **Da**. Играчка конзола се рестартује и GSM мрежа се искључује, што видите по ознаци  у индикатору јачине сигнала. Стопирани су сви сигнали GSM телефона према и из ваше играчке конзоле.



Савет! Кратко притисните главни прекидач да отворите листу расположивих начина рада, дођите до *Ofajn* и одаберите **OK**.



Напомена: Ако је до искључења Bluetooth функције дошло услед преласка у Офлајн начин рада, мораћете Bluetooth реактивирати ручно. Видите 'Bluetooth подешавања', стр. 126.




Напомена: У зонама у којима је забрањена употреба мобилних телефона, може бити забрањена и употреба Bluetooth веза и радија. Зато пре употребе Bluetooth везе или радија, проверите са релевантним службеним лицима.

Изразак из Офлајн начина рада

- 1 Идите у **Meni**→ **Nač. rada**.
- 2 У листи начина рада дођите до неког другог а не *Ofajn* па одаберите **Опције**→ *Aktiviraj*.
- 3 Притисните **Da**. Играчка конзола се рестартује и поново омогућава GSM бежичне везе (под условом да је јачина сигнала довољна).

Прилагођавање Офлајн начина рада

- 1 У листи начина рада, дођите до *Ofajn* и одаберите **Опције**→ *Personalizuj*. Отвара се листа параметара начина рада.
- 2 Дођите до параметра који желите да промените и притисните  да отворите могуће опције:
 - *Jačina zvona* - За подешавање јачине звучних сигнала порука које стижу преко Bluetooth везе.
 - *Zvučni signal poruke* - За подешавање звучног сигнала поруке које стижу преко Bluetooth везе.
 - *Upozor. vibracijom* - За подешавање играчке конзоле да се оглашава вибрирањем на долазне Bluetooth поруке.
 - *Tonovi tastature* - За подешавање јачине тонова тастатуре.

- *Tonovi upozorenja* – Да подесите звучни сигнал упозорења, рецимо, када се батерија празни.
- *Ime načina rada* – Режиму рада Офлајн не можете мењати име.



11. Календар



Напомена: Ваша играчка конзола мора да буде укључена да бисте користили ову функцију. Не укључујте играчку конзолу ако је забрањена употреба бежичних уређаја или ако њихова употреба може да проузрокује сметње или опасност.



Идите у **Мени** → **Календар**.

У Календару можете водити евиденцију својих заказаних обавеза, састанака, рођендана, годишњица и других догађаја. Можете подесити и аларм, звучно упозорење, да Вас подсети на предстојећи догађај.

Календар користи заједничку меморију. Видите 'Заједничка меморија', стр. 17.

Формирање ставки календара

- 1 Изаберите **Опције** → *Nova stavka* па одаберите:
 - *Sastanak*, да Вас подсети на састанак заказан за одређени датум и време.
 - *Podsetnik*, за унос опште ставке за неки дан.
 - *Godišnjica*, да Вас подсети на рођендане и важне датуме. Ставке типа годишњица се понављају сваке године.

- 2 Попуните поља; видите део 'Поља ставке календара', стр. 102. По пољима се крећете помоћу контролера. За прелазак са великих на мала слова и обратно притисните .
- 3 Да ставку меморисхте, притисните **Урађено**.


Sastanak	
Abc	
Predmet	Zubar
Mesto	
Vreme početka	08.00
Опције	Урађено


Измене ставки календара

Опције при изменама ставке календара: *Obrisi, Pošalji, Pomoć* и *Izadi*.




- 1 У Дневном прегледу дођите до жељене ставке и притисните да је отворите.
- 2 Измените поља ставке и притисните **Урађено**.
 - Ако вршите измене ставке са понављањем, изаберите и како ће се измене примењивати: *Kompletno* – сва понављања ставке се мењају / *Samo ovo* – мења се само тренутна ставка.


Брисање ставки календара

- У Дневном прегледу дођите до ставке коју желите да обришете и одаберите **Опције** → *Obriši* или притисните . Притисните **ОК** да то потврдите.
- Ако бришете ставку са понављањем, изаберите и како ће се измена примењивати: *Kompletno* – сва понављања ставке се бришу / *Samo ovo* – брише се само тренутна ставка.




 **Пример:** Час који имате сваке недеље је отказан. Подесили сте календар да Вас упозорава сваке недеље. Одаберите *Samo ovo* и календар ће Вас подсетити наредне недеље.

Поља ставке календара

- Predmet / Povod* – Упишите опис догађаја.
- Mesto* – место састанка, није обавезно.
- Vreme početka, Vreme završetka, Datum početka* и *Datum završetka*.
- Alarm* – Притисните  да отворите поља за *Vreme alarma* и *Datum alarma*.
- Ponavljanje* – Притисните  да изабрано промените у ставку са понављањем. У Дневном прегледу се појављује са иконицом .

 **Пример:** Опција са понављањем је практична за догађаје који се понављају, час сваке недеље, састанак сваког месеца или свакодневне ствари које треба запамтити.

- Ponavlja se do* – Можете поставити до ког датума се дата ставка понавља.
- Usaglašavanje* – Ако одаберете *Privatno* по извршеном усаглашавању ставку ћете моћи видети само Ви а не остали који имају онлајн, директан приступ за преглед календара. Ово је корисно када, рецимо усаглашавате свој календар са календаром у компатибилном рачунару на послу. Ако одаберете *Javno* ставка календара се приказује свима који имају приступ прегледу календара. Ако одаберете *Isključeno* ставка се неће копирати у рачунар када вршите усаглашавање календара.





 **Пречица:** Да унесете ставку календара, притисните било који тастер ( – ) у било ком прегледу календара. Отвара се ставка типа састанак и оно што уносите се уписује у поље *Predmet*.

Прегледи календара

Опције у разним прегледима календара: *Otvari, Nova stavka, Sedmični pregled / Mesečni pregled, Obriši, Idi na datum, Pošalji, Podešavanje, Pomoć* и *Izadi*.

Месечни преглед

Иконице усаглашавања у месечном прегледу:

-  – *Privatno*,
-  – *Javno*,
-  – *Isključeno* и
-  – за дан постоји више од једне ставке.

У месечном прегледу један ред одговара једној седмици. Актуелни датум је подвучен. Датуми за које постоје ставке календара маркирани су малим троуглом у доњем десном углу. Око тренутно одабраног датума појављује се оквир.



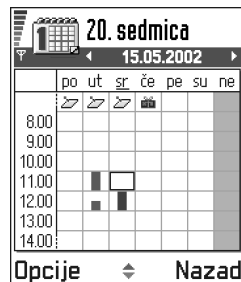
- Да отворите дневни преглед, дођите до жељеног датума и притисните
 - Да пређете на одређени датум, одаберите **Opcije** → *Idi na datum*. Напишите датум и притисните **OK**.
- Савет!** Ако притиснете у месечном, седмичном или дневном прегледу, аутоматски се маркира тадашњи датум.

Иконице ставки календара у дневном и седмичном прегледу:

- *Sastanak*,
- *Podsetnik* и
- *Godišnjica*.

Седмични преглед

У седмичном прегледу ставке календара за одабрану седмицу приказују се у седам дневних кућица. Актуелни дан је подвучен. Подсетнице и годишњице су постављене пре 8 часова. Састанци су обележени тракама у боји према временима почетка и завршетка.





- Да видите или измените неку ставку, дођите до ћелије која садржи ставку и притисните да отворите дневни преглед, затим дођите до ставке и притисните да је отворите.

Дневни преглед

У дневном прегледу можете видети ставке календара за одабрани дан. Ставке су груписане по временима почетка. Подсетнице и годишњице су постављене пре 8 часова.

- Да отворите неку ставку за унос измена, дођите до ње и притисните .





- Притисните  да пређете на наредни дан, или притисните  да пређете на претходни.

Подешавања прегледа календара

Изаберите **Опције** → *Podešavanja* и одаберите:

- *Primarni pregled* – Да одаберете врсту прегледа који ће се први отворати када отворите Календар.
- *Sedmica počinje u:* – Да промените дан којим почиње седмица.
- *Format sed. pregleda* – Да промените наслов седмичног прегледа; редни број седмице или датумски распон.

Постављање аларма календара

- 1 Креирајте нову ставку типа састанак или годишњица, или отворите неку постојећу.
- 2 Дођите до *Alarm* и притисните  да отворите поља за *Vreme alarma* и *Datum alarma*.
- 3 Поставите време и датум аларма, упозорења.
- 4 Притисните **Urađeno**. Индикатор аларма  се приказује поред ставке у дневном прегледу.

Прекидање аларма календара

- Аларм траје један минут. У току аларма притисните **Stop** да аларм прекинете. Ако притиснете било који други тастер, аларм се само одлаже.


Слање ставки календара

- У дневном прегледу дођите до ставке коју желите да пошаљете и одаберите **Опције** → *Pošalji*. Затим одаберите начин слања; опције су: *Kao SMS*, *Kao e-mail* (на располагању једино ако су постављена правилна подешавања, параметри за е-маил), *Kao Bluetooth*. За додатне информације погледајте поглавље 'Поруке', као и 'Слање података преко Bluetooth', стр. 127.


Data Import

Податке из календара, адресара и листа обавеза (роковника) из бројних модела Nokia мобилних телефона можете преbacити у своју играчку конзолу користећи програмски пакет PC Suite for Nokia N-Gage и програмски модул Data Import. Упутства за коришћење програмског пакета се налазе у оквиру онлајн помоћи самог програма PC Suite.

12. Екстра и Медији

 **Напомена:** Конзола мора бити укључена да би се могле користити функције из фолдера **Ekstra** и **Mediji**. Не укључујте играчку конзолу ако је забрањена употреба бежичних уређаја или ако њихова употреба може да проузрокује сметње или опасност.

Омиљено

 Идите у **Meni** → **Ekstra** → **Omiljeno**.






Омиљено можете користити за смештање пречица, путања до омиљених слика, видео клипсова, напомена, аудио датотека, веб маркера и меморисаних веб страна.

Опције у главном приказу

Омиљено: *Otvori, Izmeni ime prečice, Ikonica prečice, Obriši prečicu, Premesti, Redni prikaz / Mrežasti prikaz, Pomoć и Izadi.*


Подразумевање пречице:

-  - отвара едитор Бележница,
-  - отвара Календар са тренутним датумом,
-  - отвара Примљено у модулу Поруке.

Додавање пречица


Пречице се могу додати само из саме апликације. Ову могућност немају све апликације.

- 1 Отворите апликацију и дођите до ставке коју желите да додате у Омиљено као пречицу.
- 2 Изаберите **Опције** → *Dodaj u Omiljeno* и притисните **ОК**.

 **Напомена:**
Пречица у Омиљено се аутоматски ажурира ако ставку на коју она упућује преместите, на пример, из једног фолдера у други.



У Омиљено:

- **Да отворите неку пречицу,** дођите до иконице, па притисните . Датотека се отвара у одговарајућој апликацији.
- **Да обришете пречицу,** дођите до пречице коју желите да уклоните и одаберите **Опције** → *Obriši prečicu*. Уклањање пречице не утиче на саму датотеку до које пречица води.

- Да промените наслов пречице, одаберите **Опције**→ *Izmeni ime prečice*. Напишите ново име. Ова измена утиче само на пречицу, а не на датотеку нити ставку до које она води.

Обавезе

➔ Идите у **Мени**→ **Екстра**→ **Обавезе**.

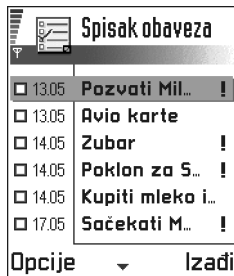


У модулу Обавезе можете одржавати листу ствари које морате урадити.

Листа обавеза користи заједничку меморију.

Видите '[Заједничка меморија](#)', стр. 17.

- 1 Да започнете унос подсетнице за обавезу, притисните било који тастер (1 - 0). Отвара се едитор и иза слова које сте унели трепће курсор.
- 2 Напишите обавезу у поље *Predmet*. Притисните да унесете специјалне карактере.
 - Да подесите датум обавезе, дођите до поља *Rok* и унесите датум.
 - Да поставите приоритет обавезе, дођите до поља *Prioritet* и притисните .
- 3 Да меморишете обавезу, притисните **Урађено**.



Напомена: Ако обришете све карактере и притиснете **Урађено** претходно меморисана напомена ће се обрисати.

- Да отворите неку обавезу, дођите до ње па притисните .
- Да обришете обавезу, дођите до ње и одаберите **Опције**→ *Obrisi* или притисните .
- Да обавезу означите као извршену, дођите до ње и одаберите **Опције**→ *Označi kao završ.*
- Да обновите обавезу, одаберите **Опције**→ *Označi kao nezavrš.*

Иконице приоритета: - *Visok*, - *Nizak* и (без иконице) - *Normalan*.

Иконице статуса: - задатак завршен, односно - задатак није завршен.

Калкулатор



➔ Идите у **Мени**→ **Екстра**→ **Калкулатор**.










Опције у Калкулатору:



Poslednji rezultat, Memorija, Obrisi ekran, Pomoć и Izadi.

- 1 Унесите први број прорачуна. Притисните да грешку у броју обришете.
- 2 Дођите до рачунске операције и притисните да је одаберете. Користите за сабирање, за одузимање, за множење или за дељење.
- 3 Унесите други број.


- 4 Да спроведете операцију, дођите до  и притисните .

 **Напомена:** Калкулатор је ограничене тачности и може доћи до грешака у заокруживању, посебно код дугих дељења.

- За децимални зарез, притисните .
- Притисните и држите  да обришете резултат претходног прорачуна.
- Помоћу  и  прегледате претходне прорачуне и крећете се по листу.
- Одаберите  да број убаците у меморију; означава се са **M**. Да преузмете број из меморије, одаберите . Да неки број обришете из меморије, одаберите **Орпције** → *Memorija* → *Obrisi ekran*.
- Да преузмете резултат последњег прорачуна, одаберите **Орпције** → *Poslednji rezultat*.


 **Савет!** Притискајте  за кретање по рачунским операцијама. Приметићете промене избора у операцијама.

Конвертер

 Идите у **Мени** → **Екстра** → **Конвертер**.








У модулу Конвертер можете мере као што је *Dužina* претварати из једне јединице (*jardi*) у друге (*metara*).

 **Напомена:** Конвертер је ограничене тачности и може доћи до грешака у заокруживању.

Конверзија мерних јединица

Опције у Конвертеру: *Izaberi jedinicu* / *Promeni valutu*, *Vrsta konverzije*, *Kursevi valuta*, *Pomoć* и *Izadi*.

- 1 Дођите до поља *Vrsta* и притисните  да отворите листу мера. Дођите до мере коју желите да користите и притисните **ОК**.
- 2 Дођите до првог поља, *Jedinica* и притисните  да отворите листу расположивих јединица мере. Одаберите јединицу **из** које желите да извршите конверзију и притисните **ОК**. Дођите до наредног поља, *Jedinica* и одаберите јединицу **у** коју желите да извршите конверзију.
- 3 Дођите до првог поља, *Količina* и унесите износ који желите да конвертујете. Друго поље, *Količina* се аутоматски мења и приказује конвертовани износ. Притисните  за децимални зарез, а  за +, - (за температуру), односно **E** (експонент).

 **Напомена:** Смер конверзије се мења ако вредност унесете у друго поље *Količina*. Резултат се приказује у првом пољу *Količina*.

Постављање основне валуте и курсева

Пре него што будете могли да спроводите конверзије валута, морате одабрати основну валуту и курсеве.



Напомена: Курс основне валуте је увек 1.
Основна валута одређује курсеве осталих валута.

- 1 Одаберите *Valute* → *Kursevi valuta*. Отвара се листа валута а тренутну основну валуту видите на врху.
- 2 Да промените основну валуту, дођите до неке од валута и одаберите **Опције** → *Post. za osnovnu v.*



Напомена: Када промените основну валуту, сви раније постављени курсеви валута прелазе у 0 и морате унети нове.

- 3 Додајте курсеве (видите пример), дођите до валуте и укуцајте нови курс, тј. колико јединица те валуте одговара једној јединици основне валуте коју сте одабрали.
- 4 Пошто поставите све потребне курсеве валута, можете спроводити конверзије валута; видите 'Конверзија мерних јединица', стр. 107.



Пример: Ако сте евро (EUR) поставили за основну валуту, британска фунта (GBP) ће бити приближно 1,63575 EUR. Тако, 1,63575 ћете написати као курс за британску фунту (GBP).



Савет! Да промените име неке валуте, идите у Курсеви валута, дођите до дате валуте и одаберите **Опције** → *Preimenuj valutu*.




Бележница



Идите у **Мени** → **Екстра** → **Бележница**.



Бележницу можете повезати са Омиљено и слати напомене другим компатибилним уређајима. Текстуалне датотеке (формата .txt) које примате можете меморисати у Бележницу.

- Притисните ( - ) да започнете писање. Притисните () да слова обришете. Притисните **Урађено** да текст сачувате.

Сат



Идите у **Мени** → **Екстра** → **Sat**.




Опције у Сату:


Postavi alarm, Promeni alarm, Ukloni alarm, Podešavanja, Pomoć и Izadi.

Промене подешавања сата

- Да промените време или датум, уђите у Сат па одаберите **Опције** → *Podešavanja*. Да промените врсту сата који се приказује у пасивном режиму, дођите у *Datum i vreme* одаберите *Vrsta sata* → *Analogni* или *Digitalni*.

Постављање аларма

- 1 Да поставите нови аларм, одаберите **Опције**→ *Postavi alarm*.
- 2 Унесите време за аларм и притисните **ОК**. Када је аларм активиран, приказује се индикатор .


 **Напомена:** Сат са алармом ради и када је играчка конзола искључена.

- Да поништите аларм, идите у Сат и одаберите **Опције**→ *Ukloni alarm*.

Искључивање аларма

- Да искључите аларм, притисните **Stop**.
- Кад се апарат оглашава алармом, притисните било који тастер, или притисните **Понов** да аларм прекинете на пет минута, после чега се аларм оглашава поново. Ово можете понављати највише пет пута.

Ако је у време подешено за аларм играчка конзола искључена, она ће се укључити и огласити алармом. Ако притиснете **Stop** играчка конзола пита да ли желите да је активирате за телефонске позиве. Притисните **Не** да конзолу искључите, или **Да** да омогућите пријем и упућивање позива.

 **Напомена:** Не притискајте **Да** ако је забрањена употреба бежичних уређаја или ако њихова употреба може да проузрокује сметње или опасност.

Композитор






↔ Идите у **Мени**→**Медији**→**Композитор**.

Композитор Вам омогућава креирање сопствених тонова звона. Имајте на уму да се уобичајени тон звона не може мењати.




Опције у главном приказу
Композитор: *Otvori, Novi ton, Obriši, Markiraj/ Demarkiraj, Preimenuj, Dupliraj, Pomoć и Izadi*.

- 1 Одаберите **Опције**→ *Novi ton* да отворите едитор и почнете компоновање.





Опције у току
компоновања: *Sviraj, Ubaci simbol, Stil, Tempo, Jačina, Pomoć и Izadi*.

- Помоћу тастера уносите ноте и паузе. Видите табелу.
Или, одаберите **Опције**→ *Ubaci simbol* да отворите листу нота и пауза.
Подразумевана дужина ноте је 1/4.
- Да тон чујете, притисните  или одаберите **Опције**→ *Sviraj*. Да прекинете преслушавање, притисните **Stop**.
- Да подесите јачину звука, одаберите **Опције**→ *Jačina*, пре него што започнете репродукцију.
- Да подесите темпо одаберите **Опције**→ *Tempo*. Да постепено убрзавате или успоравате темпо, притискајте , односно . Темпо се мери у тактовима у минуту.
















Најбржи је 250 тактова, подразумевани за нове мелодије је 160 тактова а најспорији је 50 тактова.

- Да истовремено одаберете више нота и пауза, притисните и држите  и истовремено притисните и држите  или .
- Да на мелодију примените различите стилове извођења, одаберите једни или више нота, па затим одаберите **Опције** → **Stil** → **Legato** – ноте се

изводе повезано и уједначено, или *Stakato* – ноте се изводе раздвојено и одсечно.

- Да ноту(е) повисите или снизите пола ступња на нотној лествици, дођите до ње и притисните  или .
- За C#, притисните и држите  и истовремено .

2 Да сачувате, притисните **Nazad**.

Тастер	Нота	Тастер и функција
	ц	 Скраћује у корацима дужину одабране ноте или паузе.
	g	 Продужава у корацима дужину одабране ноте или паузе.
	е	 Унос паузе.
	ф	Притисните  да отворите листу нота и пауза.
	z	 Промена октаве; све одабране ноте и паузе се померају за једну октаву.
	а	 Брисање одабраних нота.
	б	Дуги притисак тастера  -  продужава (догаје се тачка) ноту или паузу, односно скраћује продужену ноту.

Диктафон



↔ Идите у **Мени**→ **Медији**→ **Диктафон**.

Опције у Диктафону: *Otvori, Snimi audio klips, Obriši, Premesti u aparat, Premesti u karticu, Markiraj/Demarkiraj, Preimenuj klips, Pošalji, Dodaj u Omiljeno, Podešavanja, Pomoć и Izadi.*

Диктафон Вам омогућава снимање телефонских разговора и говорних подсетница. Ако снимате телефонски разговор, у току снимања ће обе стране чути тонски сигнал на сваких пет секунди.



Напомена: Придржавајте се свих локалних закона који регулишу снимање позива. Не користите ову могућност противзаконито.

- Одаберите **Опције**→ *Snimi audio klips* па дођите до неке од функција и притисните  да је одаберете. Користите:  - да снимате,  - да направите паузу,  - да зауставите,  - да брзо премотате напред,  - да брзо премотате назад, или  - да слушате отворену звучну датотеку.



Напомена: Диктафон се не може користити док је активна дата или GPRS веза.




13. Сервиси (XHTML)



Напомена: Ваша играчка конзола мора да буде укључена да бисте користили ову функцију. Не укључујте играчку конзолу ако је забрањена употреба бежичних уређаја или ако њихова употреба може да проузрокује сметње или опасност.



Идите у **Meni** → **Mediji** → **Servisi** или притисните и задржите  у пасивном режиму.

Разни провајдери сервиса поседују на Интернету презентације посебно намењене корисницима мобилних уређаја нудећи услуге као што су новости, извештаји о времену, банкарске трансакције, редови летења, забава и игре. Користећи XHTML претраживач такве сервисе можете пратити као WAP стране писане у WML језику, као XHTML стране писане у XHTML језику, или мешавином оба језика.



Глосар: XHTML претраживач подржава странице писане у Extensible HyperText Markup Language (XHTML) као и у Wireless Markup Language (WML) језику.



Напомена: За расположивост сервиса, као и за начин плаћања и цене, проверите код свог локалног оператора целуларне мреже или

провајдера сервиса. Провајдери ће Вам такође дати и упутства о коришћењу њихових сервиса.

Основни кораци за приступ


- Меморишите параметре неопходне за приступ сервису који желите да користите. Погледајте наредно поглавље 'Подешавање играчке конзоле за претраживање'.
- Успоставите везу са сервисом. Видите стр. 113.
- Започните претраживање садржаја страна. Видите стр. 115.
- Завршите везу са сервисом. Видите стр. 117.

Подешавање играчке конзоле за претраживање

Примање параметара у оквиру смарт поруке

Параметре сервиса можете примити и у посебној краткој поруци, тзв. смарт поруци, од оператора мреже или од провајдера који нуди дати сервис. Видите 'Примање смарт порука', стр. 84. За детаљније

информације обратите се свом оператору мреже или провајдеру, или посетите Nokia.com (www.nokia.com).

 **Савет!** Параметри се могу наћи и на Интернет веб сајту, на пример оператора мреже или провајдера сервиса.

Ручно уношење параметара


Придржавајте се инструкција које добијете од свог провајдера.



- 1 Идите у **Podešav.** → *Podešavanja veze* → *Pristupne tačke* и дефинишите параметре приступне тачке. Видите '*Podešavanja veze*', стр. 44.
- 2 Идите у **Servisi** → **Opcije** → *Dodaj marker*. Напишите име за маркер и адресу стране која је дефинисана за тренутну приступну тачку.



Успостављање везе

Пошто меморишете све неопходне параметре везе, можете приступати страницама.


Постоје три различита начина приступања страницама:

- Одаберите почетну страну (хоумпејџ) () свог провајдера,
- изаберите маркер у приказу Маркери, или


- помоћу тастера  -  напишите адресу сервиса. Тада се активира поље Иди на у дну дисплеја и писање адресе можете наставити у њему.


-  **Савет!** Да приступите приказу Маркери у току претраживања, притисните и држите . Да се вратите у приказ претраживача, одаберите **Opcije** → *Na prethodnu str.*



Пошто одаберете страну или напишете адресу, притисните  да започнете преузимање стране. Видите и '*Индикатори везе за пренос података*', стр. 10.

Безбедност везе

Ако је иконица сигурне везе  приказана у току везе, пренос података између конзоле и мрежног пролаза, гејтвеја или сервера је шифрован.

 **Напомена:** Међутим, иконица сигурне везе не значи да је и пренос података између гејтвеја, мрежног пролаза, и сервера (места на коме се чувају захтевани подаци) такође безбедан.

Преглед маркера



Глосар: Маркер садржи Интернет адресу (обавезно), име маркера, WAP приступну тачку и, ако то сервис захтева, корисничко име и лозинку.



Напомена: У вашој конзоли су можда већ инсталисане адресе Интернет сајтова који нису ни у каквој вези са фирмом Nokia. Nokia не одобрава нити гарантује за ове сајтове. Ако се одлучите да им приступите потребно је да предузмете сву предострожност у смислу безбедности и садржаја као и за било који други сајт.

Опције у приказу Маркери (изабран маркер или фолдер): *Otvori, Preuzmi, Na prethodnu str., Pošalji, Idi na URL adresu | Nađi marker, Dodaj marker, Izmeni, Obriši, Čitaj servisne por., Raskini vezu, Premesti u folder, Novi folder, Markiraj/Demarkiraj, Preimenuj, Obriši keš, Detalji, Dodaj u Omiljeno, Podešavanje, Pomoć и Izadi.*

У приказу Маркери можете видети маркере који воде различитим врстама страна. Маркери су означени следећим иконицама:



– Почетна страна дефинисана за приступну тачку. Ако за претраживање користите другу приступну тачку, према томе се мења и почетна страна.



– Последња посећена страна. Када конзола раскине везу са сервисом, адреса последње посећене

странице остаје у меморији све док се у току наредне везе не посети нова.



– Маркер који приказује назив.

Док се крећете по маркерима, адресу истакнутог маркера можете видети у пољу Иди на у дну дисплеја.

Ручно додавање маркера

1 У приказу Маркери одаберите **Опције**→ *Dodaj marker.*

2 Започните попуњавање поља. Само адреса мора бити дефинисана. Ако се не одреди нека друга, маркеру се додељује примарна, подразумевана приступна тачка. Притисните да унесете специјалне карактере као што су /, ., : и @. Притисните да слова обришете.

3 Изаберите **Опције**→ *Sacuvaj* да маркер меморисхте.

Markeri	
Ime	Nokia
Adresa	http://mobile.nokia.co
Pristupna tačka	
Opcije	Nazad

Слање маркера





- Да неки маркер пошаљете, дођите до њега и одаберите **Опције**→ *Pošalji*→ *Kao SMS.*

Претраживање

Нове везе, линкови су на странама плави и подвучени, а већ посећени линкови су пурпурни. Сlike које служе као линкови су уоквирене плаво.



Опције у току претраживања: *Otvori, Servisne opcije, Markeri, Istorija, Idi na URL adresu, Vidi sliku, Čitaj servisne por., Sačuvaj kao marker, Pošalji marker, Ažuriraj, Raskini vezu, Prikaži slike, Obriši keš, Sačuvaj stranicu, Nađi, Detalji, Sesija, Bezbednost, Podešavanja, Pomoć i Izadi.*

Тастери и команде које се користе у претраживању

- Да отворите неки линк, одаберите га и притисните .
- За прелиставање користите тастер контролер.
- Да у неко поље унесете слова и бројеве, користите тастере  - . Притисните  да унесете специјалне карактере као што су /, ., : и @. Притисните  да слова обришете.
- Да у току претраживања одете на претходну страну, притисните **Nazad**. Ако **Nazad** није на располагању,




одаберите **Opcije** → *Istorija* да видите хронолошку листу страница које сте посетили током сесије. Историја се увек брише када се заврши сесија претраживања.

- Да штиклирате кућице и извршите избор, притисните .
- Да преузмете најновије садржаје са сервера, одаберите **Opcije** → *Ažuriraj*.
- Да отворите подлисту команди или опција тренутне веб стране, одаберите **Opcije** → *Servisne opcije*.
- Притисните  да напустите веб страницу и прекинете претраживање.

Преглед нових сервисних порука у току претраживања

Да у току претраживања преузмете и погледате нове сервисне поруке:

- 1 Одаберите **Opcije** → *Čitaj servisne por.* (приказује се само ако има нових порука).
- 2 Дођите до поруке и притисните  да је преузмете и отворите.

За више информација о сервисним порукама видите 'Сервисне поруке', стр. 85.

Меморисање маркера

- Да маркер меморисхте у току претраживања, одаберите **Opcije** → *Sačuvaj kao marker*.
- Да меморисхте маркер који сте примили као смарт поруку, отворите је у Примљено модула Поруке па


одаберите **Опције**→ *Sačuvaj u markere*. Видите и 'Примање смарт порука', стр. 84.

Преглед сачуваних страница


Ако редовно претражујете странице са информацијама које се не мењају често, можете их сачувати па их касније претраживати "офлајн", тј. без повезивања.

Опције у приказу Сачуване странице: *Otvori, Na prethodnu str., Ažuriraj, Ukloni, Čitaj servisne por., Raskini vezu, Premesti u folder, Novi folder, Markiraj/Demarkiraj, Preimenuj, Obriši keš, Detalji, Dodaj u Omiljeno, Podešavanje, Pomoć и Izadi.*

- Да страницу меморишете, у току претраживања одаберите **Опције**→*Sačuvaj stranicu*. Сачуване странице су означене следећим иконицама:



 - Сачувана веб страница.

У приказу Сачуване странице можете такође формирати и нове фолдере да у њима чувате те странице. Фолдери су означени следећим иконицама:

-  - Фолдер који садржи сачуване веб странице

- Да отворите приказ Сачуване странице, у приказу Маркери притисните



. У приказу Сачуване странице притисните  да отворите неку сачувану страницу.

Ако желите да започнете повезивање на веб сервис и страницу преузмете поново, одаберите **Опције**→*Ažuriraj*. Странице такође можете разврстати по фолдерима.



Напомена: Пошто страницу учитате поново, конзола остаје онлајн, тј. повезана.

Преузимање

Објекте као што су тонови звона, слике, логотипи оператора и видео снимци можете преузимати користећи претраживач.

По преузимању, објектима манипулишете одговарајућим апликацијама своје конзоле, на пример, преузете слике ће бити сачуване у **Mediji**→ **Slike**.

Преузимање директно са веб странице

Да неки објекат преузмете директно са веб странице:

- Дођите до одговарајућег линка и одаберите **Опције**→ *Otvori*.

Куповина



Напомена: Институција заштите ауторских права може да спречава копирање, модификовање,

пренос или прослеђивање неких слика, тонова звона или другог садржаја.

Да бисте преузели неки објект:

- Дођите до одговарајућег линка и одаберите **Опције** → *Otvori*.
- Одаберите опцију Купи, ако желите да купите дати објект.

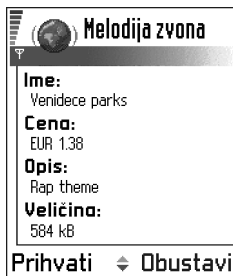
Провера неког објекта пре његовог преузимања

Пре него што преузмете неки објект можете погледати детаље о њему. Ти детаљи могу бити цена, кратки опис и величина.



Напомена: Проверите са својим провајдером да ли он нуди овај сервис.

- Дођите до одговарајућег линка и одаберите **Опције** → *Otvori*.
Детаљи о датом објекту се приказују на екрану ваше конзоле.
- Ако желите да преузмете садржај, притисните *Prihvati* или ако желите да одустанете од преузимања, притисните *Obustavi*.



Завршетак везе

- Изаберите **Опције** → *Raskini vezu*, или
- Притисните и држите да прекинете претраживање и да се вратите у пасивни режим.

Пражњење кеш меморије

Информације и сервиси којима приступате чувају се у кеш меморији ваше конзоле.



Напомена: Уколико сте покушали да приступите, или приступили поверљивим подацима који захтевају унос шифре (нпр., ваш банковни рачун), испразните кеш меморију своје конзоле после сваке употребе. Да испразните кеш, одаберите **Опције** → *Obrisi keš*.



Глосар: Кеш меморија је баферски меморијски простор који се користи за привремено смештање података.

Подешавања претраживача

Изаберите **Опције** → *Podeshavanje*:

- *Prim. pristupna tacka* – Ако желите да промените подразумевану, примарну приступну тачку притисните да отворите листу расположивих приступних тачака. Истакнута је тренутна примарна приступна тачка. За детаљније информације погледајте '*Podeshavanja veze*', стр. 44.

- *Prikazuj slike* – Одаберите да ли желите да у току претраживања гледате и слике. Ако одаберете *Ne*, моћи ћете касније у току претраживања преузети слике када изаберете **Опције** → *Prikaži slike*.
- *Slaganje teksta* – Одаберите *Isključeno* ако не желите да се текст аутоматски преноси у наредни ред, односно *Uključeno* уколико то желите.
- *Veličina slova* – Можете одабрати пет величина текста у претраживачу: *Najsitnija*, *Sitna*, *Normalna*, *Kрупna*, и *Najkrupnija*.
- *Default encoding* – Да осигурате да се текст на страницама претраживача исправно приказује, одаберите одговарајући кодни распоред за језик.
- *Kolačići* – *Primaј* / *Odbaciј*. Примање и слање колачића можете омогућити односно онемогућити.
- *Potvrđivanje DTMF* – *Uvek* / *Samo prvi put*. Претраживач подржава функције којима можете приступити у току претраживања. Можете: обављати гозворне позиве док се налазите на некој веб страници, слати DTMF стрингове у току говорне везе, меморисати у Адресар имена и телефонске бројеве са неке веб странице. Одаберите да ли желите да се тражи потврда пре него што ваша конзола пошаље DTMF стринг у току говорне везе. Видите и "DTMF тонови", стр. 21.



14. (Java™) Апликације



Напомена: Ваша играчка конзола мора да буде укључена да бисте користили ову функцију. Не укључујте играчку конзолу ако је забрањена употреба бежичних уређаја или ако њихова употреба може да проузрокује сметње или опасност.



Идите у **Мени**→ **Екстра**→ **Програми**.

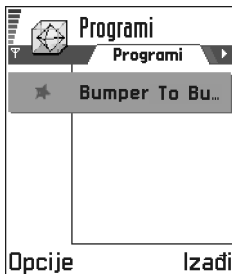
У главном приказу Програми можете отворити или уклонити Java апликације. У приказу Инсталациони програм можете инсталирати нове Java апликације (наставци .JAD и .JAR).



Напомена: Ваша играчка конзола подржава J2Micro Edition™ Java апликације, програме. Немојте преузимати PersonalJava™ апликације у свој апарат пошто се оне не могу инсталирати.

Када отворите модул Програми, видећете листу Java апликација које су инсталисане у вашој конзоли.

Опције у главном приказу Програми: *Otvori*, *Vidi detalje*, *Podešavanje*,




Ukloni, *Idi na URL adresu*, *Ažuriraj*, *Pomoć* и *Izadi*.


- Дођите до апликације па одаберите **Опције**→ *Vidi detalje* да видите:
 - *Status - Instalirano*, *Aktivan* или *Preuzeto* (приказује се само у приказу инсталациони програм),
 - *Verzija* - број верзије апликације,
 - *Poreklo* - испоручилац или произвођач апликације,
 - *Veličina* - величина програмске датотеке у килобајтима,
 - *Vrsta* - кратак опис апликације,
 - *URL* - Интернет адреса за информације, и
 - *Podaci* - величина излазних података употребе апликације, нпр. рекорди, у килобајтима.
- Да бисте започели везу за пренос података и видели додатне информације о апликацији, дођите до ње и одаберите **Опције**→ *Idi na URL adresu*.
- Да бисте започели везу за пренос података и проверили да ли је на располагању новија верзија апликације, дођите до апликације и одаберите **Опције**→ *Ažuriraj*.

Програми, апликације, користе заједничку меморију. Видите '*Заједничка меморија*', стр. 17.



Инсталисање Java апликације


Инсталационе датотеке могу бити пренете у вашу играчку конзолу из рачунара, преузете у току претраживања или послате у склопу мултимедија поруке, као прилог е-маил поруке или путем Bluetooth везе. Ако за пренос датотеке користите PC Suite for Nokia N-Gage играчку конзолу, сачувајте је у фолдер `c:\nokia\installs` у вашој конзоли.


 **ВАЖНО:** Инсталишите само софтвер који долази из извора који нуде адекватну заштиту од вируса и другог штетног софтвера.

 **Напомена:** У приказу инсталациони програм можете инсталисати Java софтвер само са инсталационих датотека са наставком .JAD и .JAR.

Опције у приказу инсталациони програм: *Instališi, Vidi detalje, Obriši, Pomoć* и *Izadi*.


- 1 У главном приказу Програми, да бисте погледали инсталационе пакете, притисните  да отворите приказ *Preuzeto*.
- 2 Да инсталишете апликацију, дођите до инсталационе датотеке и одаберите **Опције** → *Instališi*.
Или, потражите у меморији играчке конзоле инсталациону датотеку, одаберите је, па притисните  да започнете инсталацију.

 **Пример:** Ако сте инсталациону датотеку примили као прилог уз е-маил, идите у своју


пошту, отворите е-маил, отворите приказ Прилози, дођите до инсталационе датотеке па притисните  да започнете инсталацију.

- 3 Притисните **Да** да то потврдите.
За инсталацију је неопходна датотека са наставком .JAR. Ако је нема, конзола ће тражити да је преузмете. Ако није дефинисана приступна тачка за модул Програми, тражиће се да је одаберете. За преузимање .JAR датотеке можда ће бити потребно да унесете корисничко име и лозинку за приступ серверу. Ове податке ћете добити од испоручиоца или произвођача апликације.
У процесу инсталације играчка конзола проверава целовитост пакета који ће се инсталисати. Играчка конзола приказује информације о проверама које се спроводе и пружа Вам могућност наставка или прекида инсталације. Пошто се провери целовитост софтверског пакета, апликација се инсталише.
- 4 Играчка конзола Вас обавештава када је инсталација завршена.

Да после инсталације отворите Java апликацију, морате прећи у главни приказ Програми.

 **Савет!** У току претраживања, инсталациону датотеку можете преузети и одмах инсталисати апликацију. Имајте међутим на уму да веза са сајтом остаје отворена у току инсталације.

Отварање Java апликације

- Дођите до неке апликације у главном приказу Програми и притисните  да је отворите.

Деинсталисање Java апликације

- Одаберите неку апликацију у главном приказу Програми и одаберите **Опције**→ *Ukloni*.

Подешавања Java апликација

Да дефинишете примарну приступну тачку за преузимање недостајућих компонената апликације, одаберите **Опције**→ *Podešavanja*→ *Primarna prist. tačka*. За више информација о формирању приступних тачака видите '*Pristupne tačke*', стр. 46.

Одаберите неку апликацију, затим одаберите **Опције**→ *Podešavanja* па неку од наредних опција:

- *Pristupna tačka* – Одаберите приступну тачку коју желите да апликација користи за преузимање додатних података.
- *Veza na mrežu* – Неке Java апликације захтевају да се веза за пренос података успостави са одређеном приступном тачком. Ако није одабрана ниједна приступна тачка тражиће се да је одаберете. Расположиве опције су:
Dopušteno – Веза се успоставља без обавештења.
Prvo pitaj – Од Вас се тражи сагласност пре него што апликација успостави везу.
Nije dopušteno – Повезивање није допуштено.

15. Менаџер – инсталисање апликација и софтвера



Напомена: Конзола мора бити укључена да би се могле користити функције из фолдера **Alatke**. Не укључујте играчку конзолу ако је забрањена употреба бежичних уређаја или ако њихова употреба може да проузрокује сметње или опасност.





Идите у **Мени** → **Alatke** → **Menadžer**.

У модулу Менаџер можете инсталисати апликације и програмске пакете као и уклонити апликације из своје играчке конзоле. Можете и проверити искоришћеност меморије.

Опције у главном приказу

Менаџер: *Vidi detalje*, *Vidi sertifikat*, *Instališi*, *Ukloni*, *Vidi protokol*, *Pošalji protokol*, *Detalji memorije*, *Pomoć* и *Izadi*.

Када отворите модул Менаџер, видећете листу:

- инсталационих пакета који су сачувани у Менаџеру,
- делимично исталисаних апликација (означене са ) и
- комплетно исталисаних апликација које можете уклонити (означене са ).



Напомена: У модулу Менаџер можете користити само инсталационе датотеке уређаја са наставком **.SIS**.

- Дођите до инсталационе датотеке и одаберите **Опције** → *Vidi detalje* да видите *Ime*, *Verzija*, *Tip*, *Veličina*, *Poreklo* и *Status* датог програмског пакета.
- Дођите до програмског пакета, па одаберите **Опције** → *Vidi sertifikat* да видите детаље сигурносног сертификата за дати програмски пакет. Видите *'Rad sa sertifikatima'*, стр. 51.



Важно: Инсталишите само софтвер чији извор нуди адекватну заштиту од вируса и осталог штетног софтвера.

Немојте инсталисати апликацију ако модул Менаџер у току инсталације прикаже безбедносно упозорење.



Савет! Да инсталишете Java™ апликације (датотеке са наставцима **JAD** и **JAR**) идите у Програми. За даље информације погледајте *'(Java™) Апликације'*, стр. 119.

Инсталисање софтвера

Можете инсталисати апликације које су посебно намењене за Nokia N-Gage играчку конзолу или које одговарају Symbian оперативном систему. Софтверски пакет је обично једна велика компримована датотека која садржи датотеке већег броја компонената.



Напомена: Ако инсталишете програм који није посебно намењен за Nokia N-Gage играчку конзолу, он може радити, али ће изгледати потпуно другачије од уобичајених Nokia N-Gage апликација.




Важно: Ако инсталишете датотеку која садржи ажурирање или исправку постојеће апликације, првобитно стање можете повратити једино ако поседујете првобитну инсталациону датотеку или комплетну резервну копију уклоњеног софтверског пакета. Да повратите првобитну апликацију, прво уклоните постојећу, па затим поново инсталишите апликацију са првобитне инсталационе датотеке или резервне копије.




Савет! Одаберите **Опције** → *Vidi protokol* да видите који су програмски пакети инсталисани а који уклоњени, и када.

- 1 Инсталациони пакети могу бити пренети у вашу играчку конзолу из рачунара, преузети у току претраживања или послати у склопу мултимедија поруке, као прилог е-маил поруке или путем Bluetooth везе. Ако за пренос датотеке користите PC

Suite for Nokia N-Gage, сачувајте је у фолдер `c:\nokia\installs` у својој играчкој конзоли.

- 2 Инсталационе пакете можете преносити у своју играчку конзолу из компатибилног рачунара користећи испоручени DKE-2 Mini-BUSB кабл. Ако за пренос датотеке са CD-ROM диска у своју Nokia N-Gage играчку конзолу користите програм Microsoft Windows Explorer, ставите је на меморијску картицу (јединица "local disk").
- 3 Отворите модул Менаџер и одаберите **Опције** → *Instališi* да започнете инсталацију. Или, потражите у меморији конзоле, или на меморијској картици, инсталациону датотеку, одаберите је па притисните  да започнете инсталацију.



Пример: Ако сте инсталациону датотеку примили као прилог уз е-маил, идите у своју пошту, отворите е-маил, отворите приказ Прилози, дођите до инсталационе датотеке па притисните  да започнете инсталацију.

У процесу инсталације играчка конзола проверава целовитост пакета који ће се инсталисати. Играчка конзола приказује информације о проверама које се спроводе и пружа Вам могућност наставка или прекида инсталације. Пошто се провери целовитост софтверског пакета, апликација се инсталише.



Савет! Да инсталациони протокол пошаљете Служби помоћи (help desk) како би они могли видети шта је инсталисано а шта уклоњено,

одаберите **Опције**→ *Pošalji protokol*→ *Kao SMS* или *Kao e-mail* (на располагању једино ако су постављена правилна подешавања, параметри за е-маил).

Уклањање софтвера

- 1 Да уклоните софтверски пакет, дођите до њега и одаберите **Опције**→ *Ukloni*.
- 2 Притисните **Да** да то потврдите.



Важно: Ако софтвер уклоните, можете га поново инсталисати једино ако поседујете првобитни софтверски пакет или резервну копију уклоњеног пакета. Ако уклоните софтверски пакет, више нећете моћи да отворите документа направљена у њему. Ако се неки други софтверски пакет ослања на уклоњени пакет, он може престати да функционише. Погледајте документацију инсталисаног софтверског пакета за више детаља.

Memorijska kartica. У супротном, имаћете само приказ *Memorija aparata*.

Када отворите било који од приказа меморије, ваша играчка конзола прерачунава количину слободне меморије расположиве за меморисање података и инсталисање новог софтвера. У приказима меморије можете видети утрошак меморије различитих група података: *Kalendar, Adresar, Dokumenta, Poruke, Slike, Audio dat., Video klipsovi, Programi, Zauzeta m. и Slobodna m.*



Савет! Када меморија играчке конзоле постаје попуњена, обришите неке податке/датотеке, или их пребаците у меморијску картицу. Видите и поглавље 'Дефектажа', стр. 133.


Преглед утрошка меморије


- Да отворите приказ меморије, одаберите **Опције**→ *Detalji memorije*.



Напомена: Ако у својој играчкој конзоли имате меморијску картицу, имате могућност два приказа меморије; један приказ меморије у конзоли, *Memorija aparata*, а други приказ

16. Комуникације


 **Напомена:** Конзола мора бити укључена да би се могле користити функције из фолдера **Alatke**. Не укључујте играчку конзолу ако је забрањена употреба бежичних уређаја или ако њихова употреба може да проузрокује сметње или опасност.

 идите у **Meni** → **Alatke** → **Bluetooth**.

Податке можете из своје конзоле преносити у друге компатибилне уређаје, на пример, телефон или рачунар путем Bluetooth везе.


Bluetooth веза



 **Напомена:** Nokia N-Gage играчка конзола је компатибилна са и користи Bluetooth Спецификацију верзија 1.1. Међутим, могућност комбинованог рада играчке конзоле и других производа који нуде Bluetooth бежичну технологију се не гарантује и она зависи од компатибилности. За детаљније информације о компатибилности Bluetooth уређаја, погледајте упутства за корисника тих производа, или се обратите произвођачу.

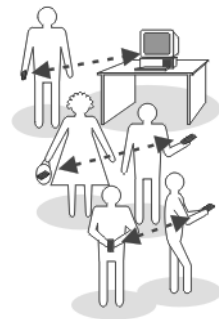
Са својим пријатељима који поседују исте игре на компатибилним уређајима, преко Bluetooth везе

можете играти игре за два или више играча. Видите 'Игре', стр. 30. Bluetooth везу можете користити у Офлајн режиму; у овом начину рада играчка конзола не прима нити упућује позиве путем мреже бежичне телефоније. Видите 'Офлајн начин рада', стр. 98.

 **Савет!** Преко Bluetooth везе можете играти игре између две играчке конзоле.

Bluetooth омогућава бесплатну везу између електронских уређаја на узајамном растојању од максимално 10 м. Bluetooth веза се може користити за играње игара, слање слика, видео снимака, текстова, визиткарти, ставки календара или за бежичну везу са уређајима који подржавају Bluetooth технологију као што су рачунари.

Како Bluetooth уређаји комуницирају путем радио таласа, ваша конзола и други Bluetooth уређај не морају бити у праволинијском видном пољу.



Два уређаја се само морају налазити на међусобном растојању од највише 10 метара, мада везу могу ометати препреке као што су зидови или други електронски уређаји.

Употреба Bluetooth функција троши батерију и време аутономије конзоле ће бити скраћено. Имајте ово на уму када обављате друге радње својом конзолом.


Могуће је да постоје ограничења за употребу Bluetooth уређаја. Проверите са својим локалним властима.

Прво активирање Bluetooth апликације

Када први пут активирате Bluetooth, од Вас се тражи да својој конзоли дате Bluetooth име.

- Напишите име (максимално 30 слова), или прихватите подразумевано име "Nokia N-Gage". Ако шаљете податке путем Bluetooth везе пре него што сте својој конзоли дали посебно Bluetooth име, користиће се подразумевано име.

Bluetooth подешавања

Да измените Bluetooth подешавања, параметре, дођите до параметра који желите да измените и притисните .

- *Bluetooth* – Одаберите *Uključeno* ако желите да користите Bluetooth. Ако Bluetooth поставите на *Isključeno* све активне Bluetooth везе се раскидају и

Bluetooth се не може користити за слање или пријем података.

- *Prikazivanje mog ap.* – Ако одаберете *Vidan svima* вашу играчку конзолу могу да нађу други Bluetooth уређаји при тражењу уређаја. Ако одаберете *Skriven* вашу конзолу не могу да нађу други уређаји при тражењу уређаја.



Напомена:

Пошто активирате

Bluetooth и промените *Prikazivanje mog ap.* у *Vidan svima*, вашу конзолу и њено име ће моћи да виде корисници других Bluetooth уређаја.


- *Moje Bluetooth ime* – Дефинишите Bluetooth име за своју играчку конзолу. Пошто активирате Bluetooth и промените *Prikazivanje mog ap.* у *Vidan svima*, ово име ће видети корисници других Bluetooth уређаја.




Савет! При тражењу уређаја, неки Bluetooth уређаји могу приказати само јединствене Bluetooth адресе (адресе уређаја). Да сазнате јединствену Bluetooth адресу своје играчке конзоле, у пасивном режиму укуцајте ***#2820#**.




Слање података преко Bluetooth


 **Напомена:** Једновременно можете имати само једну активну Bluetooth везу.

- 1 Отворите апликацију у којој се налази оно што желите да пошаљете. На пример, да пошаљете слику неком компатибилном уређају, отворите апликацију Сlike, а да пошаљете видео клип неком компатибилном уређају, отворите апликацију Видео плејер.
- 2 Дођите до онога што желите да пошаљете, на пример фотографије и одаберите **Опције** → *Pošalji* → *Kao Bluetooth*.

 **Савет!** Да пошаљете текст преко Bluetooth везе (уместо SMS), идите у Бележница, напишите текст па одаберите **Опције** → *Pošalji* → *Kao Bluetooth*.


- 3 Конзола почиње да тражи уређаје у домету. Bluetooth уређаји који се налазе унутар домета почињу да се појављују на дисплеју један по један. Види се иконица уређаја, Bluetooth име уређаја, врста уређаја или надимак. Упарени уређаји су означени са .



 **Напомена:** Ако сте већ раније тражили Bluetooth уређаје, прво се појављује листа претходно нађених уређаја. Да започнете ново тражење уређаја, одаберите **Još uređaja**. Ако искључите конзолу, листа уређаја се брише и неопходно је поново спровести тражење уређаја пре слања података.

- Да прекинете тражење уређаја, притисните **Stop**. Листа уређаја се замрзава и можете започети успостављање везе са неким од нађених уређаја.
- 4 Дођите до уређаја са којим желите да се повежете и притисните **Izaberi**. Објект који шаљете се копира у За слање и приказује се обавештење *Povezuje se*.
- 5 **Упаривање (ако га не захтева други уређај, видите корак 6)**

- Ако други уређај захтева упаривање пре него што се подаци могу послати, чује се тонски сигнал и од Вас се захтева да унесете лозинку.
- Формирајте сопствену лозинку (дужине 1 до 16 карактера, нумеричку) и договорите се са власником другог Bluetooth уређаја да користите исту лозинку. Ова шифра се користи само једном и не морате је памтити.
- По упаривању, уређај се меморише у приказ Упарени уређаји.

 **Глосар:** Упаривање значи препознавање, утврђивање идентитета. Корисници Bluetooth оспособљених уређаја се међусобно договарају о лозинки и исту лозинку користе за оба уређаја да би их упарили. Уређаји који

немају кориснички интерфејс имају фабрички подешену лозинку.

- 6 Пошто се веза успешно успостави, приказује се обавештење *Šalju se podaci*.



Напомена: Подаци примљени преко Bluetooth везе могу се наћи у фолдеру Примљено апликације Поруке. За додатне информације видите стр. 82.



Напомена: Ако слање не успе, порука или подаци ће бити обрисани. У фолдеру Нацрти апликације Поруке се не чувају поруке послате преко Bluetooth.

Иконице Bluetooth уређаја:



- Računar,



- Telefon,






- Drugo и






- Nepoznata.

Провера статуса Bluetooth везе

- Када је у пасивном режиму приказано , Bluetooth је активан.
- Када  трепће, ваша конзола покушава да се повеже са другим уређајем.
- Када је  стално приказано, Bluetooth веза је активна.

Приказ упарених уређаја

Упаривање олакшава и убрзава тражење уређаја. Упарени уређаји се лакше препознају и означени су са  у листи резултата претраге. У главном приказу


Bluetooth модула, притисните  да отворите листу упарених уређаја ().

Опције у приказу упарених уређаја: *Novi upareni uređaj, Uspostavi vezu / Raskini vezu, Dodeli nadimak, Obriši, Obriši sve, Post. kao ovlašćen / Post. kao neovlaš., Pomoć и Izadi.*

Упаривање са уређајем

- 1 У приказу упарених уређаја одаберите **Опције** → *Novi upareni uređaj*. Конзола почиње да тражи уређаје у домету. Или, ако сте већ раније тражили Bluetooth уређаје, прво се појављује листа претходно нађених уређаја. Да започнете ново тражење уређаја, одаберите **Još uređaja**.
- 2 Дођите до уређаја са којим желите да се упарите и притисните **Izaberi**.
- 3 Размените лозинке; видите корак 5 (Упаривање) у претходном делу. Уређај се додаје листи упарених уређаја.

Поништавање упаривања

- У приказу Упарени уређаји дођите до уређаја чије упаривање желите да поништите и притисните  или одаберите **Опције** → *Obriši*. Уређај се брише из листе упарених уређаја и упаривање је поништено.
- Ако желите да поништите сва упаривања, одаберите **Опције** → *Obriši sve*.




Напомена: Ако сте тренутно повезани са уређајем и обришете упаривање са тим уређајем,


упаривање се одмах поништава али веза остаје активна.

Додела надимака упареним уређајима

Надимак можете одредити за лакше препознавање одређеног уређаја. То име се чува у меморији играчке конзоле и не могу га видети други корисници Bluetooth уређаја.

- Да доделите надимак, дођите до уређаја и одаберите **Опције** → *Dodeli nadimak*. Напишите надимак и притисните **ОК**.

 **Пример:** Дајте надимак Bluetooth (оспособљеном) уређају свога друга или свом рачунару да бисте их лакше препознали.


 **Напомена:** Одаберите име које се лако памти и препознаје. Касније, када вршите претрагу уређаја или када уређај пошаље захтев за повезивање, име које сте одабрали користиће се за идентификацију уређаја.

Постављање уређаја за овлашћен или неовлашћен

Пошто сте спровели упаривање са неким уређајем, можете га поставити за овлашћен или неовлашћен:

Неовлашћен (подразумевано) – Захтеви за повезивање од овог уређаја се увек морају прво прихватити.



Овлашћен – Веза ваше конзоле и овог уређаја се може успоставити без вашег знања. Није потребна никаква посебна сагласност ни провера. Овај статус користите за сопствене уређаје, на пример свој рачунар, или уређаје који припадају поверљивим особама.

Иконица  се додаје поред овлашћеног уређаја у приказу упарених уређаја.

- У приказу упарени уређаји дођите до уређаја и одаберите **Опције** → *Post. kao ovlašćen / Post. kao neovlaš.*



Примање података преко Bluetooth


Када примате податке преко Bluetooth везе чује се тонски сигнал и појављује упит да ли желите да прихватите Bluetooth поруку. Ако прихватите, приказује се  и порука се ставља у фолдер Примљено апликације Поруке. Bluetooth поруке су означене са . За додатне информације видите стр. 82.


Раскидање Bluetooth везе

Bluetooth веза се аутоматски раскида по слању или пријему података.

Повезивање играчке конзоле на рачунар

За додатне информације о повезивању са компатибилним рачунаром преко Bluetooth везе и инсталисању PC Suite for Nokia N-Gage, видите **PC Suite Installation Guide** на CD-ROM диску у делу "Софтвере". За додатне информације о коришћењу пакета PC Suite for Nokia N-Gage, видите PC Suite **online help**.

 **Напомена:** Програмски пакет PC Suite се не може користите преко USB кабла, користите га искључиво преко Bluetooth везе.

 **Напомена:** Nokia Audio Manager се не може користите преко Bluetooth везе, користите га искључиво преко USB кабла.

Коришћење CD-ROM диска

CD-ROM би требало да се сам стартује пошто га убаците у CD-ROM драјв свог PC компатибилног рачунара. Ако се то не догоди, урадите следеће:

- 1 У програму Windows кликните **Start** па одаберите Programs→ Windows Explorer.
- 2 На CD-ROM диску нађите датотеку **NokiaN-Gage.exe** и кликните два пута на њу. Отвара се CD-ROM интерфејс.
- 3 PC Suite for Nokia N-Gage можете наћи у делу "Software". Кликните два пута на "PC Suite for Nokia

N-Gage". Инсталациони чаробњак ће Вас водити кроз процес инсталисања.

 **Напомена:** Програмски пакет PC Suite се не може користите преко USB кабла, користите га искључиво преко Bluetooth везе.


Коришћење играчке конзоле као модема за повезивање на Интернет или за слање и пријем факсова



Детаљна инсталациона упутства ћете наћи у **Брзо упутство за Nokia Modem Options** на CD-ROM диску који сте добили са играчком конзолом.

Усаглашавање - даљинска синхронизација



 **Напомена:** Апликацију Усаглашавање је неопходно преузети са CD-ROM диска.

Апликација Усаглашавање Вам омогућава усаглашавање садржаја календара или адресара у вашој играчкој конзоли са различитим апликацијама тог типа на компатибилном рачунару или на Интернету. Синхронизација се одвија преко GSM дата везе или GPRS везе.

Апликација Усаглашавање за синхронизацију користи SyncML технологију. У вези SyncML компатибилности обратите се испоручиоцу програма календара или адресара са којим желите да усагласите податке у својој играчкој конзоли.

Опције у главном приказу даљинска синхронизација: *Usaglasí, Novi skup usag., Izmeni skup usag., Obriši, Vidi dnevnik, Pomoć и Izadi.*

Креирање новог скупа усаглашавања





Глосар: Скуп усаглашавања су подешавања, параметри удаљеног сервера. Ако је потребно да извршите усаглашавања са више сервера или апликација, можете направити неколико скупова усаглашавања.

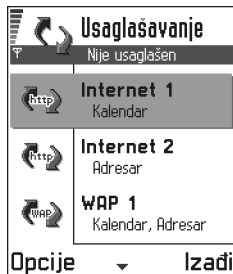
- 1 Ако није дефинисан ниједан скуп, апарат Вас пита да ли желите да креирате нови. Одаберите **Da**. Да креирате нови додатни скуп, одаберите **Опције** → *Novi skup usag.* Одаберите да ли желите да као основу за нови скуп користите подразумеване вредности или да копирате вредности неког већ постојећег скупа.
- 2 Дефинишите следеће:
Ime skupa usaglašav. – Дајте описни назив за скуп усаглашавања.
Tip nosača / Adresa domaćina / Port / HTTP verifikacija aut.
 – Обратите се свом провајдеру или администратору система за исправне вредности.

Pristupna tačka – Одаберите приступну тачку коју желите користити за дата везу. За детаљније информације погледајте '*Подешавања везе*', стр. 44.
Korisničko ime – Ваше корисничко име, идентификација за сервер за усаглашавање. За вашу исправну идентификацију обратите се провајдеру или администратору система.
Lozinka – Упишите своју лозинку. За исправну вредност обратите се провајдеру или администратору система.
Kalendar – Одаберите *Da* ако желите да синхронизујете, усагласите податке из календара.
Udaljeni kalendar – Унесите исправну путању до удаљеног календара на серверу. Мора бити дефинисано ако је за претходну ставку, *Kalendar*, постављено *Da*.
Adresar – Одаберите *Da* ако желите да синхронизујете, усагласите податке из адресара.
Udaljeni adresar – Унесите исправну путању до удаљеног адресара на серверу. Мора бити дефинисано ако је за претходну ставку, *Adresar*, постављено *Da*.

- 3 Притисните **Урађено** да изабрано сачувате.

Усаглашавање података

У главном приказу
Усаглашавање,
синхронизација, можете
видети различите скупове.
Можете видети и који
протокол дати скуп
користи:  http или
 WAP, као и која врста
података ће бити
усаглашавана: Календар,
Адресар или оба.



- 1 У главном приказу дођите до неког од скупова и одаберите **Opcije** → *Usaglasavanje*. У дну екрана се приказује статус усаглашавања. Да усаглашавање прекинете док је у току, притисните **Obustavi**.
 - 2 Када се усаглашавање заврши о томе ћете бити обавештени.
- Пошто се усаглашавање заврши, притисните **Vidi dnev.** или одаберите **Opcije** → *Vidi dnevnik* да отворите датотеку дневника која приказује статус усаглашавања (*Završeno* или *Nezavršeno*) као и колико је ставки календара или адресара додато, ажурирано, обрисано или одбачено (неусаглашено) у играчкој конзоли односно на серверу.

17. Дефектажа

Мало меморије

Када се прикажу наредна обавештења значи да је мало меморије и да морате обрисати неке податке: *Nedovoljno memorije. Obrisati neke podatke.* или *Memorija skoro puna. Obrisati neke podatke.* Да видите које врсте података имате у колико меморије разне групе заузимају, идите у **Alatke**→**Menadžer** па одаберите **Орсје**→**Detalji memorije**.

Да бисте спречили преоптерећење меморије, редовно бришите наредне ставке:

- поруке из фолдера Примљено, Нацрти и Послато у Порукама,
- преузете е-маил поруке које се налазе у меморији играчке конзоле,
- меморисане веб стране и
- слике у модулу Сlike.

Ако желите да обришете контакт податке, напомене из календара, бројаче времена и трошкова позива, резултате игара или било које друге податке, идите у одговарајућу апликацију и обришите их у њој.

Ако бришете више ставки, приказује се и неко од наредних обавештења: *Nedovoljno memorije. Obrisati neke podatke.* или

Memorija skoro puna. Obrisati neke podatke. покушајте са појединачним брисањем ставки (почевши са најмањом).

Пражњење меморије календара – Да једновременно обришете више од једне ставки, идите у месечни преглед и одаберите **Орсје**→ **Obriši stavku**→

- *Do datuma* – да обришете све напомене календара које се односе на раније датуме. Унесите датум до којег желите да се напомене бришу.
- *Sve stavke* – да обришете све напомене.

Брисање података из дневника – Да трајно обришете комплетне садржаје дневника, Листе претходних позива и извештаје о достави порука, идите у Дневници и одаберите **Орсје**→ **Obriši dnevnik** или идите у *Podešavanja*→ *Trajanje dnevnika*→ *Bez dnevnika*.

Различити начини меморисања података:

- употребите програм PC Suite for Nokia N-Gage играчку конзолу да копирате неке податке у свој рачунар; видите стр.130,
- пошаљите слике на своју е-маил адресу, па их затим сачувајте у свој рачунар, или
- пошаљите податке путем Bluetooth везе неком другом уређаји.

Питања и одговори

Екран играчке конзоле

- П: Зашто се на дисплеју, екрану појављују изгледеле или светле тачке, или неке недостају код сваког укључивања играчке конзоле?
О: Ово је природна карактеристика дисплеја са активном матрицом. Дисплеј ваше играчке конзоле садржи више контролних елемената за управљање пикселима. Може доћи до појаве мањег броја изгледелих, светлих или недостајућих тачкица на екрану.

Bluetooth

- П: Зашто не могу да раскинем Bluetooth везу?
О: Ако се други уређај упарује са вашом играчком конзолом, али не шаље податке а везу остави отворену, једини начин раскида везе јесте да комплетно деактивирате Bluetooth функцију. Идите у Bluetooth и одаберите опцију *Bluetooth* → *Isključeno*.
- П: Зашто не могу да пронађем пријатељев Bluetooth (оспособљени) уређај?
О: Проверите да ли је Bluetooth активиран на оба уређаја.
Проверите да растојање између два уређаја не прелази 10 метара или да нема зидова или других препрека између њих.
Проверите да други уређај није постављен као "Скривен".

Мултимедија поруке

- П: Шта да урадим када ми играчка конзола пријављује да не може да прими мултимедија поруку зато што је меморија пуна?
О: Количина неопходне меморије се приказује у поруци о грешки: *Nedovoljno memorije da se preuzme poruka. Obrisati neke podatke*. Да видите које врсте података имате и колико меморије разне групе заузимају, идите у **Alatke** → **Menadžer** па одаберите **Опције** → *Detalji memorije*. Пошто ослободите меморију, центар за размену мултимедија порука аутоматски покушава да поново пошаље поруку.
- П: Шта да радим кад играчка конзола прикаже поруку: *Ne može se preuzeti multimedijalna poruka. Vezu koristi drugi program?*
О: Прекините све активне дата везе. Мултимедија порука се не може примати ако је за потребе претраживача или е-маил сервиса активна друга дата веза која користи различиту адресу мрежног пролаза (рејтејера).
- П: Како могу да раскинем везу за пренос података (дата везу) када играчка конзола стално изнова започиње дата везу? Обавештења: *Preuzima se poruka* или *Ponovo se pokušava preuzimanje poruke* се кратко приказују. Шта се дешава?
О: Играчка конзола покушава да преузме мултимедија поруку из центра за мултимедија поруке.
Проверите да ли су параметри за мултимедија поруке правилно постављени и да ли нема грешака у

бројевима или адресама. Идите у **Poruke** и одаберите **Опције**→ *Podešavanja*→ *Multimedija poruka*.

Да прекинете играчку конзолу да успоставља дата везу имате следеће могућности: Идите у **Poruke** и одаберите

Опције→ *Podešavanja*→ *Multimedija poruka*.

- Одаберите *Po prijemu poruke*→ *Preuzmi kasnije* ако желите да центар за мултимедија поруке сачува поруку за касније преузимање, на пример, пошто проверите подешавања. После ове измене још увек је неопходно да играчка конзола пошаље обавештења мрежи. Да касније ту поруку преузмете, одаберите *Preuzmi odmah*.
- Одаберите *Po prijemu poruke*→ *Odbaci poruku* - ако желите да одбаците све долазне мултимедија поруке. После ове измене, неопходно је да играчка конзола пошаље обавештење мрежи, и центар за мултимедија поруке ће обрисати све мултимедија поруке које чекају да Вам буду послате.
- Одаберите *Prijem multimedija*→ *Isključeno* - ако желите да игноришете све долазне мултимедија поруке. После ове измене телефон неће успостављати никакве везе са мрежом ради мултимедија порука.

Слике

- П: Да ли је формат слике коју покушавам да отворим подржан?
О: За даље информације видите стр. 64 о подржаним форматима слика.

Музика

- П: Зашто не могу да пребацим музичке нумере у своју играчку конзолу?
О: Проверите да ли има довољно простора на меморијској картици. По потреби, обришите неке нумере на меморијској картици.

Игре

- П: Зашто не могу да играм одабрану игру?
О: Проверите да ли је убачена одговарајућа меморијска картица за ту игру.

Поруке

- П: Зашто не могу да одаберем неко име, контакт?
О: Ако не можете да одаберете неку особу/ставку из именика адресара, значи да у контакт картици не постоји телефонски број или е-маил адреса. Унесите недостајуће податке у контакт картицу у модулу Адресар.

Календар

- П: Зашто недостају бројеви седмица?
О: Ако сте подесили Календар тако да седмица почиње другим даном а не понедељком, онда се редни број седмице не приказује.

Претраживач

- П: *Nije definisana nijedna ispravna pristupna tačka. Definisati je i podeš. Servisa.*
О: Унесите одговарајуће параметре претраживача. Обратите се свом провајдеру овог сервиса за упутства.

Видите 'Подешавање играчке конзоле за претраживање', стр. 112.

Дневник

- П: Зашто се приказује празан дневник?
О: Можда сте активирали филтер, критеријум, и није забележена ниједна веза која одговара том критеријуму. Да видите све комуникације, одаберите **Орсје**→ **Razdvoj**→ **Sve veze**.

Комуникације са PC рачунаром

- П: Зашто имам проблема у повезивању играчке конзоле са PC рачунаром?
О: Проверите да је пакет PC Suite for Nokia N-Gage инсталисан и покренут на PC рачунару. Видите **Installation Guide for PC Suite** на CD-ROMу у делу "Software". За додатне информације о коришћењу пакета PC Suite for Nokia N-Gage, видите PC suite **online help**.



Напомена: Програмски пакет PC Suite се не може користите преко USB кабла, користите га искључиво преко Bluetooth везе.



Приступни кодови

- П: Које су моје лозинке, шифре за закључавање, PIN и PUK кодови?
О: Фабрички постављена, подразумевана, шифра блокаде је **12345**. Ако заборавите или изгубите своју шифру блокаде, обратите се продавцу играчке конзоле.



Ако заборавите или изгубите PIN или PUK код, или их уопште нисте добили, обратите се свом оператору комуникационе мреже.

За информације о лозинкама обратите се провајдерима чије приступне тачке користите, на пример, комерцијалном Интернет провајдеру (ISP), провајдеру веб сервиса или оператору комуникационе мреже.

Апликација не реагује

- П: Како да затворим апликацију која не реагује?
О: Отворите прозор за избор апликација притиском и држањем тастера . Затим дођите до апликације и притисните  да је затворите.

Отворено превише апликација

- П: Зашто је игра коју играм спора?
О: Отворено је превише апликација. Затворите апликације које не користите тако што ћете притиснути и задржати . Затим дођите до апликације и притисните  да је затворите.

Nokia Audio Manager

- П: Зашто не видим Н-Геге иконицу?
О: Програм Nokia Audio Manager морате инсталисати на PC рачунару пре него што своју играчку конзолу прикључите на PC рачунар помоћу USB кабла.



Напомена: Nokia Audio Manager се не може користите преко Bluetooth везе, користите га искључиво преко USB кабла.

18. Информације о батерији

Пуњење и пражњење

- Ваш апарат се напаја енергијом из акумулаторске батерије са могућношћу поновног пуњења.
- Имајте на уму да се потпуне експлоатационе карактеристике нове батерије постижу тек после два или три комплетна циклуса пуњења и пражњења!
- Батерија се може пунити и празнити стотине пута али ће се евентуално истрошити. Када је радно време (време разговора и време спремности за рад) знатно краће од нормалног, онда је време да се купи нова батерија.
- Користите само оне батерије које је одобрио произвођач овог апарата и пуните их само пуњачима које је одобрио исти произвођач. Ископчајте пуњач када се не користи. Не остављајте батерију прикључену на пуњач дуже од једне седмице, јер јој прекомерно пуњење може скратити век трајања. Уколико напуњену батерију не користите, она ће се временом сама испразнити.
- Екстремни температурни услови могу утицати на способност пуњења Ваше батерије.
- Употребљавајте батерију само за оно за шта је намењена.
- Никада не користите оштећени пуњач или батерију.
- Не излажите батерију кратком споју. Случајан кратак спој може да настане ако неки метални предмет (новчић, спајалица или хемијска оловка) проузрокује директно спајање + и – извода батерије (металне траке на батерији), на пример, када носите резервну батерију у џепу или ташници. Кратким спајањем извода батерије може се оштетити батерија или предмет којим се спаја.
- Остављањем батерије на врућим или хладним местима, као и у затвореним колима у летњим или зимским условима, смањује се капацитет и век трајања батерије. Држите батерију увек при температури између 15°C и 25°C (59°F и 77°F). Апарат са загрејаном или хладном батеријом може привремено да не ради, чак и када је батерија потпуно напуњена. Експлоатационе карактеристике батерија су посебно ограничене при температурама знатно испод тачке мржњења.
- Не бацајте батерије у ватру!
- Батерије одлажите у складу са локалним прописима (нпр. рециклажа). Не одлажите их као кућни отпад.
- Батерију vadите само када је апарат искључен.

19. Чување и одржавање

Ваш апарат је производ високог квалитета конструкције и израде и њиме треба поступати пажљиво. Доле дати савети ће Вам помоћи да испуните обавезе које су дате у гаранцији и да уживате у овом производу дуги низ година.

- Држите апарат и све његове делове и проширења ван дохвата деце.
- Одржавајте га сувим. Атмосферске падавине, влажност и све врсте течности или испарења могу садржати минерале који проузрокују корозију електронских кола.
- Не употребљавајте апарат, нити га држите на прашњавим и прљавим местима. Његови покретни делови се могу оштетити.
- Немојте држати апарат на местима са високом температуром. Високе температуре могу да скрате век трајања електронских склопова, да оштете батерије и да деформишу или истопе неке пластичне материјале.
- Немојте држати апарат на местима са ниском температуром. Када се телефон загреје (до своје нормалне температуре), у унутрашњости се може појавити влага која може да оштети штампане плоче са електронским колима.

- Не покушавајте да отворите апарат. Нестручно руковање га може оштети.
- Чувајте апарат од падова, потреса или удараца. Грубо поступање може да доведе до ломљења унутрашњих штампаних плоча са електронским колима.
- За чишћење апарата немојте да употребљавате јаке хемикалије, раствараче за чишћење, или јаке детерџенте.
- Не бојите апарат. Боја може блокирати покретне делове апарата и омести правилан рад.
- Користите само испоручену антену или одобрену замену. Неодобрене антене, модификације или прикључци, проширења, могу оштетити апарат и представљати кршење прописа којима се регулишу радио уређаји.

Све горње сугестије се у истој мери односе на телефонски апарат, пуњач и сва проширења. Уколико неки од њих не функционише исправно, однесите га у најближи квалификовани сервис. Особље сервиса ће Вам помоћи и, уколико је потреба, обавити сервисирање.

20. Важне информације о безбедности

Безбедност саобраћаја

Немојте користити апарат који се држи у руци док возите моторно возило. Не остављајте апарат на седиште за путника, или на места из којих може да излети у случају судара или наглог заустављања.

Запамтите, безбедност саобраћаја је увек на првом месту!

Окружење експлоатације

Имајте на уму да треба да се придржавате свих посебних прописа који важе у свакој области и да искључите свој апарат увек када је забрањена употреба телефона или играчких конзола, или када она може да проузрокује сметње или опасност.

Користите апарат само у његовим нормалним радним положајима.

Да бисте очували усклађеност са смерницама за експозицију радиофреквентним таласима, користите само Nokia добрени прибор. Када је апарат укључен и носи се на телу, увек користите Nokia одобрене футроле.

Делови апарата имају магнетна својства. Апарат привлачи метале, па особе са слушним апаратима не треба да га држе на уву на којем је слушни апарат. Апарат увек држите

у држачу, пошто слушалица може да привуче металне материјале. Не стављајте кредитне картице или друге медије са магнетним записом у близину апарата пошто се на њима уписани подаци могу тако избрисати.

Електронски уређаји

Већина савремене електронске опреме је заштићена од радиофреквентних сигнала. Ипак, извесна електронска опрема може да буде незаштићена од радиофреквентних сигнала Вашег бежичног апарата.

Пејсмејкери Произвођачи пејсмејкера препоручују минимално растојање од 20 цм (6 инчи) између бежичног апарата за држање у руци (тзв. "хендхелд" апарата) и пејсмејкера како би се избегле могуће сметње код рада пејсмејкера. Ове препоруке су у складу са истраживањима у области радио-технологије. Особе са пејсмејкерима:

- Када је апарат укључен, треба увек да га држе на растојању већем од 20 цм (6 инчи) од свог пејсмејкера;
- Не би требало да носе апарат у џепу на грудима;
- Треба да користе уво на супротној страни од пејсмејкера како би се могућност стварања сметњи свела на минимум.
- Уколико имате разлога да сумњате да постоје сметње, одмах искључите свој апарат.

Слушни апарати Неки дигитални бежични апарати могу да стварају сметње извесним слушним апаратима. У случају таквих сметњи, можете да се консултујете са Вашим оператором.

Остали медицински уређаји Рад било којих радиопредајних уређаја, укључујући и целуларне апарате, може да ствара сметње у функционисању неправилно заштићених медицинских уређаја. Консултујте лекара или произвођача медицинских уређаја да бисте утврдили да ли су адекватно заштићени од спољне радиофреквентне енергије или уколико имате нека друга питања. Искључите свој апарат у здравственим установама када у њима истакнута правила налажу да то учините. Болнице или здравствене установе можда користе опрему која може да буде осетљива на спољну радиофреквентну енергију.

Моторна возила Радиофреквентни сигнали могу да утичу на непрописно инсталиране или неадекватно заштићене електронске системе у моторним возилима (на пр. електронски системи за убризгавање горива, електронски системи за заштиту од проклизавања (заштиту од блокирања), електронски системи за регулацију брзине, системи са ваздушним јастуком). За то се у вези Вашег возила информишите код произвођача или његовог представника. Такође консултујте и произвођача друге опреме која је додатно инсталисана у Вашем моторном возилу.

Истакнути натписи Искључите свој апарат у сваком објекту где то захтевају истакнути натписи.

Информације о безбедности видео игара

О фотосензитивним нападима Веома мали проценат људи може доживети напад при излагању одређеним визуелним ефектима, укључујући блештање светала или слика које се појављују у видео играма. Чак и лица која немају ранију историју напада или епилепсије, могу да западну у недијагностикована стања узрокована фотосензитивним епилептичким нападима у току посматрања видео игара. Ови напади могу да имају различите симптоме, укључујући и растројеност, поремећај вида, грчење очију и лица, грчење или трешење руку и ногу, губитак оријентације или тренутачан губитак свести. Напади такође могу да проузрокују онесвешћивање или конвулзије које могу да доведу до повређивања услед пада или удара у околне предмете.

Ако се појави неки од поменutih симптома, одмах прекините са играњем и обратите се лекару. Одрасле особе које дозволе малолетницима (или деци) да играју ове игре треба да обрате пажњу на поменуте симптоме или питају децу да ли се они код њих јављају, пошто су код деце ови напади чешћи него код одраслих. Ризик од фотосензитивних напада може да се умањи играњем у добро осветљеној просторији и избегавањем играња у стању исцрпљености и замора. Уколико Ви сами, или неко од рођака има историју напада или епилепсије, пре играња обратите се лекару.

Играјте безбедно; правите паузе у игрању најмање на пола часа. Одмах престаните са играњем када почнете да осећате замор, непријатност или бол у шакама и/или рукама. Ако се такво стање настави, обратите се лекару. Употреба вибрација може да погорша повреде. Не

укључујте вибрације ако осећате бол у костима зглобова прстију, шаке, ручног зглоба или руку.

Потенцијално експлозивне атмосфере

Искључите свој апарат када се налазите у некој средини са потенцијално опасном атмосфером и придржавајте се свих знакова и упутстава. Варнице у таквим срединама могу да проузрокују експлозију или пожар, што може довести до телесних повреда или чак и смрти.

Корисницима се саветује да искључе апарат када се налазе на местима за точење горива (пумпној станици).

Корисници се упозоравају да треба да се придржавају ограничења у погледу употребе радио опреме у складиштима горива (складиште горива и дистрибутивни центри), хемијским постројењима или на местима где се врши минирање.

Средине са потенцијално експлозивном атмосфером су често обележене али не увек јасно. То су најчешће потпалубља чамаца, места за транспорт или складиштење хемикалија, моторна возила на погон течним (пропан-бутан) плином, зоне повећане концентрације ситних честице, као што су жито, прашина или метални прах, као и све друге средине у којима се препоручује да искључите мотор Вашег возила.

Моторна возила

Само квалификовано особље може да сервисира апарат или да га инсталира у моторно возило. Погрешно инсталирање или сервисирање могу да буду опасни и да учине гаранцију која се односи на апарат неважећом.

Проверавајте редовно да ли је целокупна опрема бежичног апарата у Вашем возилу прописно монтирана и да ли правилно функционише.

Не држите нити носите запаљиве течности, гасове или експлозивне материје на истом месту где држите и апарат, његове делове или проширења.

Код моторних возила која су опремљена ваздушним јастуком, имајте у виду да се ваздушни јастук надувава великом силом. Немојте стављати никакве предмете, ни инсталирану ни мобилну опрему, на место изнад ваздушног јастука или у простор за расклапање јастука надувавањем. Уколико је бежична опрема за аутомобил непрописно инсталирана а ваздушни јастук се надува, могу да настану озбиљне озледе.

Употреба вашег апарата у ваздуху је забрањена. Искључите свој апарат пре уласка у авион. Употреба мобилних апарата у авиону може да буде опасна за рад авиона и да доведе до прекида целуларне мреже апарата, а може бити и незаконита.

Непоштовање ових упутстава може да доведе до привременог обустављања или до ускраћивања коришћења телефонских услуга прекршиоцу, као и до предузимања судског поступка, али чак и до ступања на снагу обе врсте казнене мера.

Хитни позиви





ВАЖНО: Овај апарат, као и сваки бежични телефон, ради користећи радио сигнале, бежичне и земаљске мреже као и функције које програмира сам корисник. Из тог разлога, успостављање везе у свим

условима не може се гарантовати. Зато немојте да се ослањате само на мобилни телефон за успостављање важних комуникација (на пр., позиви за хитну медицинску помоћ).

Хитни позиви можда нису могући на свим мрежама мобилне телефоније или при коришћењу неке услуге мреже и/или неке могућности телефона. Проверите то код локалног провајдера.

Слање хитних позива:

- 1 Укључите апарат уколико није укључен. Проверите да ли је јачина сигнала адекватна. Неке мреже захтевају да је важећа SIM картица правилно уложена у апарат.
- 2 Притисните  потребан број пута (на пример, да бисте прекинули везу, изашли из менија и сл.) да обришете садржај екрана и апарат активирате за телефонирање.
- 3 Унесите број за хитне позиве за Вашу садашњу локацију (на пр. 112 или неки други званичан број за хитне позиве). Бројеви службе помоћи су различити за различите локације.
- 4 Притисните тастер .

Ако су активиране одређене функције, можда ћете прво морати да их искључите пре него што будете могли да упутите позив служби помоћи. Консултујте ово Упутство и Вашег локалног провајдера услуга целуларне мреже.

Када шаљете хитан позив, обратите пажњу на то да треба да дате све неопходне информације што је могуће тачније. Упамтите да је Ваш бежични апарат можда једино средство комуникације на месту догађаја

несрећног случаја; не прекидајте везу све док Вам се не дозволи да то учините.



УПОЗОРЕЊЕ! Док сте у Офлајн начину рада, нисте у могућности да упућујете никакве телефонске позиве, ни позиве за хитне случајеве, као нити да користите друге функције које захтевају прикљученост на мрежу.

Информације о сертификацији (SAR)

ОВАЈ МОДЕЛ ТЕЛЕФОНСКОГ АПАРАТА ЗАДОВОЉАВА ЗАХТЕВЕ ЕКСПОЗИЦИЈЕ РАДИО ТАЛАСИМА.

Ваш апарат је радио предајник и пријемник. Он је пројектован и произведен тако да не прелази граничне вредности зрачења за експозиције енергије радиофреквентних таласа које препоручују међународне смернице (ICNIRP). Те граничне вредности су део свеобухватних смерница и оне одређују допуштене нивое енергије радиофреквентних таласа за општу популацију. Ове смернице су развиле независне научне организације путем периодичних и детаљних процена научних студија. Ове смернице садрже и значајну сигурносну резерву која је намењена да осигура безбедност свих особа без обзира на старосну доб или здравствено стање.

Стандард за експозицију за мобилне телефоне користи јединицу мере познату као Степен специфичне апсорпције, или SAR (Specific Absorption rate). SAR гранична вредност назначена у тим међународним смерницама износи 2,0 W/kg.* Тестови за одређивање SAR вредности спровode се за стандардне радне положаје са апаратом који емитује на својој највећој атестираној снази у свим испитиваним фреквентним опсезима. Мада је SAR вредност установљена за највећи атестирани ниво снаге, стварна

SAR вредност телефонског апарата у раду може бити значајно испод те максималне вредности. Ово је стога што је овај апарат пројектован да ради на више нивоа снаге како би користио само онолику снагу која је потребна да доспе до мреже. Генерално, што сте ближе антени базне станице, снага предаје је нижа.

Највиша SAR вредност за овај модел телефонског апарата тестирано за држање на уву је 0,37 W/kg. Мада могу постојати разлике у SAR вредностима за различите телефоне и различите положаје, све оне задовољавају одговарајуће међународне смернице за експозицију радиофреквентним таласима.

Овај производ задовољава смернице за експозицију радиофреквентним таласима када се користи било у нормалном положају, уз уво, или када је одвојен од тела

најмање 1,5 цм. Када се користи футрола, копча за појас или држач за ношење на телу, исти не би требало да садржи метал а требало би да одржава производ одвојен од тела најмање 1,5 цм.

* SAR гранична вредност за мобилне телефоне у јавној употреби износи 2,0 W/kg. у просеку распоређено на десет грама телесног ткива. Смернице садрже и значајну сигурносну резерву ради додатне заштите људи као и на рачун компензације могућих одступања у измереним вредностима. SAR вредности могу бити различите у зависности од националних захтева за извештавањем као и од фреквентног опсега комуникационе мреже. Податке о SAR вредностима у другим регионима можете наћи у склопу информација о производу на адреси www.nokia.com.

Индекс

B

Bluetooth 125

Захтеви за повезивање 127

Захтеви за упаривање 127

Иконице уређаја 128

Индикатори статуса везе 128

Јединствена адреса уређаја 126

Лозинка, термилошко
објашњење 127

Надимци упарених уређаја 129

Подешавања 126

Поништавање упаривања 128

Примање података 129

Раскидање везе 129

Слање података 127

Упаривање 127

Фабрички постављена
лозинка 128

C

CD-ROM 130

D

Data Import

Адресар 61, 104

DNS, Сервис имена домена,
термилошко
објашњење 48

DTMF тонови, термилошко
објашњење 21

G

GIF анимације 63

GPRS

Видите *Пакетирани подаци*

H

HSCSD

Видите *Дата веза високог протока*

I

IP адреса, термилошко
објашњење 48

ISDN, термилошко објашњење 47

J

JAD и JAR датотеке 122

Java

Видите *Апликације*.

N

Nokia Audio Manager 37

P

PC рачунар

Повезивање, успостављање
везе 130

PIN код 49

Деблокада 50

Podečavanja

Pozivi 26

Pozivi

Podečavanja 26

R

RealOne Player 67

Media Guide 68

Контрола јачине звука 69

Стримовање 68

Формати датотека 67

S

SIM картица

Имена и бројеви 26

Копирање имена и бројева 55

Поруке 90

Преглед садржаја SIM картице 26

SIS датотека 122

SMS сервисни центар

Додавање новог 92

SyncML

Видите *Даљинска
синхронизација*.

U

USSD инструкције 91

V

vCard формат 60

W

WAP

- Иконе 114
- Пражњење меморије
- претраживача 117

X

- XHTML претраживач 112
- XHTML, термилошко
- објашњење 112

A

Адресар

- Data Import 61, 104

Активирање (интерфонског) звучника

Алатке

- Видите поглавље *Менаџер - инсталисање апликација и софтвера*

Анимације 63

Апликације 119

- Деинсталисање Java апликације 121
- Инсталисање Java апликације 120
- Отварање Java апликације 120
- Подешавања Java апликације 121

Аудио датотеке

- Видите *Мегија гатотеке*
- Аутоматски одговор 54

Б

Безбедност

- Подешавања 49
- Пристапни кодови 49
- Сертификати безбедности 51
- Бележница 108
- Бирани бројеви 23
- Бирање гласом 57
- Бирање, подешавање радио станице 35
- Брзо бирање 59
- Позивање 19
- Брисање
- Контакт картице 56
- Листа претходних позива 23
- Мерачи цене позива 25
- Позиви 26
- Ставке календара 102

В

- Везе за пренос података
- Индикатори 10
- Везе са рачунаром 130
- Видео клипсови
- Видите *Мегија гатотеке*
- Видео плејер
- Видите *RealOne Player*
- Видео репродукција 68
- Визиткарта, термилошко објашњење 60
- Слање 60

Време, подешавања 49

Г

- Говорна пошта 19
- Преусмеравање позива на говорну пошту 22
- Промена броја 19
- Говорне поруке 19

Д

- Далјинска синхронизација 130
- Дата веза високог протока, термилошко објашњење 45
- Датум, подешавања 49
- Дефектажа 133
- Диктафон 111
- Диктафон, снимање звука 110
- Дневник 22

Е

- Едитор сервисних захтева 91
- Е-маил 81
- Брисање 89
- Онлајн 86
- Отварање 88
- Офлајн 86
- Подешавања 94
- Преузимање из поште 87
- Прилози 88
- Удаљено поштанско сандуче (e-mail server) 86

Чување прилога 89

З

За слање 90

Забрана позива 53

Заједничка меморија 17

Започињање игре 30

Започињање игре за више играча 31

Започињање игре удвоје 30

Звучи 97

Уклањање личног тона звона 60

Зумирање 63

И

Игре 30

Игре за више играча 31

Извештаји 72

Извештаји о достави 72

Измене

Контакт картице 56

Ставке календара 101

Текст 73

Именик

Видите *Адресар*

Индикатори 10

Везе за пренос података 10

Индикатори везе

Bluetooth 128

Везе за пренос података 10

Инсталисање софтвера 123

Интернет приступне тачке (IAP)

Видите *Приступне тачке*

Интерфонски звучник 15

Активирање 15

Искључивање 15

Интуитивни начин уноса текста 74

Искључивање 76

Савети 75

Инфо поруке 90

Инфо сервис 90

Информације о батерији 137

Информације о безбедности

Безбедност саобраћаја 139

Видео игре 140

Електронски уређаји 139

Моторна возила 141

Окружење експлоатације 139

Потенцијално експлозивне

атмосфере 141

Хитни позив 141

Чување и одржавање 138

Исецање

Текст 76

Ј

Језик

писања 41

К

Календар 101

Аларм 104

Даљинска синхронизација 131

Истовремено брисање више

ставки 133

Подешавања 104

Поља ставке календара 102

Прегледи 102

Прекидање аларма 104

Симболи 103

Слање ставки 104

Калкулатор 106

Кеш, термилошко објашњење 117

Пражњење 117

Композитор 109

Подешавање јачине звука 109

Подешавање темпа 109, 110

Преслушавање тонова,

мелодија 109

Промена стила извођења 110

Конверзије мерних јединица 107

Конвертер 107

Додавање курсева 108

Конверзија валута 107

Конверзија мерних јединица 107

Преименовање валута 108

Контакт групе 60

Додавање тонова звона 59

Једноремено додавање већег

броја чланова 61

Уклањање чланова 61

Контакт картице

Брисање надимака 59

Даљинска синхронизација 131

Додавање тонова звона 59

Додела бројева за брзо
 бирање 59
Додела надимака 58
Додељивање примарних бројева
 и адреса 57
Меморисање DTMF секвенци 22
Надимци 57
Преслушавање надимака 59
Промена надимака 59
Убацавање слика 56
Уклањање тонова звона 60
Контрола јачине звука 15
 У току везе 18
Конференцијске везе 19
Копирање
 Имена између SIM картице и
 меморије играчке конзоле 55
 Текст 76
Коришћење Радија 36
Креирање
 Контакт картице 55

Л
Листа позива
 Видите *Позиви*.
Листа претходних позива 22
 Бирани бројеви 23
 Брисање листа позива 23
 Импулси позива 24
 Ограничење цене позива 24
 Примљени позиви 23

Пропуштени позиви 23
Трајање позива 23
Цене позива 24
Лозинка
 Меморијска картица 29

М
Мало меморије
 Дефектажа 133
 Преглед утрошка
 меморије 29, 124
Маркер, термилошко
 објашњење 114
Медија датотеке
 Репродуковање 68
 Термилошко објашњење 67
 Формати датотека 67
Меморијска картица 27
 Видео клипсови 27
 Лозинка 29
 Откључавање 29
 Резервна копија 28
 Реконструисање 28
 Утрошак 29
 Форматизовати 28
Мени 11
 Реорганизовање главног
 Менија 12
 Тастер мени 11
Минијатуре
 У контакт картицу 56

Мировање
 Видите *Пасивни режим рада*
Модем
 Коришћење играчке конзоле као
 модема 130
Моји фолдери 85
Музика 32
 снимање 34
Музичке датотеке
 Видите *Мегуја датотеке*
Музички центар 32
Мултимедија поруке 78
 Креирање 79
 Поновна репродукција звучних
 записа 84
 Преглед 83
 Репродукција звучних записа 83

Н
Надимци 57
 Брисање 59
 Додела 58
 Позивање 58
 Преслушавање 59
 Промена 59
 Термилошко објашњење 55
Начини рада 97
 Подешавања 98, 99
 Преименовање 98

О

- Обавезе 106
- Ограничавање позива 53
- Ограничење за цене позива 24
- Ограничење цене позива
 - Одредио провајдер 24
 - Поништавање бројача 25
- Одбијање позива 20
- Одговарање на позив 20
 - Аутоматско 54
- Омиљено 105
 - Додавање пречице 105
- Онлајн 86
- Онлајн помоћ 13
- Офлајн 86
- Офлајн начин рада 98

П

- Пакетирани подаци 45
 - Мерач везе 26
 - Мерач података 26
 - Плаћање 45
 - Подешавања 48
 - Терминолошко објашњење 45
- Пасивни режим рада 9
 - Индикатори 10
 - Подешавања 42
- Писање 73
 - Интуитивни начин уноса текста 74
 - Интуитивни унос текста, искључивање 76
 - Традиционални начин уноса текста 73
- Плаћање везе за пакетни пренос података 45
- Подешавања
 - Bluetooth 126
 - PIN код 49
 - RealOne Player 69
 - SMS поруке 91
 - Апликације (Java™) 121
 - Безбедност 49
 - Веза 44
 - Датум и време 49
 - Дисплеј 42
 - Е-маил 94
 - Забрана позива 53
 - Звуци 98, 99
 - Инфо сервис 95
 - Календар 104
 - Опште 41
 - Подешавања апарата 41
 - Поруке 91
 - Поруке, фолдер Послато 95
 - Преусмеравање позива 22
 - Приступни кодови 49
 - Проширења 54
 - Сат 108
 - Сервисне поруке претраживача 95

- Сертификати 51
- Фиксно бирање 51
- Шифра блокаде 50
- Подешавања везе 44
- Подешавања дисплеја 42
- Позивање 18
 - Помоћи надимка 58
- Позиви
 - Бирани 23
 - Брзо бирање 19
 - Брисање садржаја 26
 - Импулси 24
 - Конференцијске везе 19
 - Користећи телефонски именик
 - Адресара 18
 - Међународни 18
 - Ограничење цене 24
 - Одбијање 20
 - Одговарање 20
 - Опције у току везе 21
 - Подешавања 43
 - Подешавања преусмеравања 22
 - Претходни позиви 22
 - Преусмеравање 20
 - Примљени 23
 - Пропуштени 23
 - Спајање 21
 - Трајање 23
 - Филтрирање 25
- Поље за претраживање 14

Понови 109

Поруке

Главни приказ 71

Графичке поруке 78

За слање 90

Извештаји о достави 72

Моји фолдери 85

Мултимедија поруке 78

Параметри фолдера Послато 95

Писање е-маил поруке 81

Писање текста 73

Подешавања 91

Поруке на SIM картици 90

Примљено 82

Текстуалне поруке 77

Чување вињета графичких
порука 64

Поштанско сандуче 86

Раскидање везе 88

Пражњење меморије

Подаци из дневника 133

Ставке календара 133

Пребацивање музичких датотека

Видите *Nokia Audio Manager*

Преглед

GIF анимације 63

Слике 62

Прекидање

Аларм календара 104

Сат са алармом 109

Прелазак са једне апликације на
другу 12

Преслушавање порука 19

Претраживач

Веб приступне тачке, видите

Приступне тачке

Подешавања сервисних
порука 95

Сервисне поруке 85

Преузимање 116

Преуређивање

Мени 12

Преусмеравање позива 20

Пречице

у Омиљено 105

у Слике 63

Приказ информације о ћелији 54

Прилози

Преглед 88

Преузимање 88

Примање

Података преко Bluetooth 129

*Тонови звона, лого оператора и
подешавања; види смарт
поруке*

Примљени позиви 23

Припејд SIM картице 24

Приступне тачке 44

Параметри, напредни 48

Подешавања 46

Приступне тачке, термилошко
објашњење 44

Провајдер сервиса,
термилошко
објашњење 44

Приступни кодови 49

Промене подешавања 66

Пропуштени позиви 23

Проширења

Подешавања 54

Р

Рад у позадини 65

Радио 34

Раскидање везе
Bluetooth 129

С

Сат 108

Аларм 108

Подешавања 108

Сат са алармом 108

Понови 109

Сервиси

Завршетак везе 117

Претраживање 115

Успостављање везе 113

Сертификати 51

Подешавања прихватања 52

Симболи за

Ставке календара 103

Синхронизација

Видите *Даљинска синхронизација*.
Скрин сејвер
 Подешавања 42
Слање
 Видео клипсови 69
 Контакт картице, Визиткарте 60
 Медија датотеке 69
 Података преко Bluetooth 127
 Ставке календара 104
Слика за позадину
 Видите *Подешавања, Опште*
Слике 62
 Додавање у контакт картицу 56
 Зумирање 63
 Преглед 62
 Преглед података слике 64
 Премештање фокуса 63
 Преуређивање 64
 Пречице са тастатуре при прегледу слика 63
 Пун екран 63
 Ротирање 63
 Фолдер Графичке поруке 64
 Формати 64
Слушалице 15, 16
Слушање музике 33
Слушање радија 35
Смарт поруке
 Примање 84

Слање 77
Снимак екрана 65
Снимање надимака 58
Снимање са екстерних уређаја 34
Снимање са Радија 36
Софтвер
 Инсталисање 123
 Пренос .SIS датотеке у играчку конзолу 123
 Уклањање 124
Спајање позива 21
Стримовање
 Терминолошко објашњење 68
Т
Текстуалне поруке 77
 Писање и слање 77
Текстуални обрасци 85
Тонови звона 97
 Додавање личног тона звона 59
 Искључивање тона 20
 Подешавања 98, 99
 Примање у оквиру смарт поруке 84
Тонске датотеке
 Видите *Медија датотеке*
Традиционални начин уноса текста 73
У
Удаљено поштанско сандуче (e-mail server) 86
Раскидање везе 88

Уклањање софтвера 124
Уметање
 Текст 76
Унос текста 73
Упаривање, терминолошко објашњење 127
Ф
Фиксно бирање 51
Фолдери, формирање, преуређивање ставки по фолдерима 14
Формати датотека
 .AAC 40
 JAD и JAR 122
 M3U 40
 MP3 40
 RealOne Player 67
 SIS датотека 122
Х
Хендсфри
 Видите *Интерфонски звучник*
Хитни позив 141
Ц
Цене
 Пакетирани подаци 45
Центар, музички 32
Ш
Шифра блокаде 50